知りたいところからスグ読める



RPG完全攻略読本

ファミコン通信

1月25日・2月8日合併号特別付録①

CONTENTS

ファミコン

ドラゴンクエストⅣ — 3
がんばれゴエモン外伝 — 8
サンサーラ・ナーガ — 12
魍魎戦記摩陀羅 — 16
女神転生Ⅱ — 20
ウルトラマン倶楽部2 — 24
ファイナルファンタジーⅢ — 28
イースⅡ — 32
ウィザードリィⅢ — 36
ディープダンジョンⅣ — 38
マイト&マジック — 40
忍者らホイ！ — 44
SDガンダム外伝 — 48
ドラえもん — 52

メガドライブ

ソーサリアン — 56
ファンタシースターⅢ — 60

PCエンジン

桃太郎伝説ターボ — 64
サイバーナイト — 68
ネクロスの要塞 — 72

ゲームボーイ

SDガンダム外伝 — 76
あやかしの城 — 80

この本の読み方

この本では21タイトルのRPGのストーリー部分だけを完ペキに解説。自己診断チェックリストを利用すれば自分が知りたい情報だけをスグに読めるシステムになっているのだ。もう、つまずくことなく、悩むこともなく、スラスラ解けるぞ。

①自己診断チェックリストで知りたい情報を探す

プレーしていて、どこでつまずき悩んでいるのかを、各ゲームの最初のページにある自己診断チェックリストでチェックしてみよう。



②指示された章から読み始める

その情報は指示された章に書いてある。その章から読み始めよう。でも、あまり先まで読まないでね。基本は自分で考えることだから。

例 たとえば『忍者らホイ！』の宝物殿の秘密を知るには

□宝物殿の開け方は?→2へ
□茜が足でまといだ →7へ



2 ふにゃらの里〜とんず

再びピロリンの里に戻り、橋を渡ゃらの里へ。ここも忍術をマスター

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

エニックス '90年2月11日発売 8500円

ファミコンRPGの最高峰。第一章から第五章までの最終攻略情報を完全紹介！

自己診断チェックリスト

□湖の塔に入れない →1へ
□アリーナが城を出られない →2へ
□サマルトリア王を助けたい →4へ
□武闘大会で勝てない →4へ
□トルネコの金儲け法 →5へ
□第四章のふたりが弱すぎる →8へ
□キングレオ王はどこ →9へ
□第五章の最初はどこに行けばいいの →11へ
□馬車を手に入れるには →11へ
□魔法の鍵はどこにあるの →14へ
□スタンシアラ王が笑ってくれない →17へ
□ガーデンブルグに行けない →19へ
□気球を手に入れたい →21へ
□天空の塔に入れない →23へ
□小さなメダルを集めたら、どこへ持って行くの →25へ
□王家の墓はどこにある →25へ

5つの物語が見事にからみあい完結された世界へ

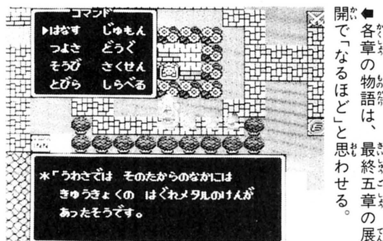
1 第一章 王宮の戦士たち

第一章はバトランドの王宮戦士、ライアンの物語。王様に最近起こっている誘拐事件の話を聞いたら、町で情報集め。チェックしたいのは行方知れずになった夫を捜しているフレア。かなり有効な手掛かりになりそうだ。

町を出たらイムルの村を目指そう。北のトンネルを抜けるとスグだ。トンネルの中には宝箱があったり人もいたりするから、余裕があれば探検しながら進もう。

イムルの村は誘拐事件の話がたっぷり聞ける。重要なヒントもあるからチェック。とくに牢にいる囚人とは必ず話をしよう。

子供たちの遊び場になっている秘密の場所は、イムルの近くの森の中に隠されている。井戸なども調べてみるといいぞ。内部は地下3階。すみずみまでしっかり探検すれば、誘拐事件の謎も理解できてくるだろう。もう一度イムルの村に帰ったら湖の塔を目指そう。



⬅各章の物語は、最終五章の展開で「なるほど」と思わせる。

湖の塔は陸から歩いて行くわけにはいかない。中に入るには何かが必要なのだ。この塔をクリアーできれば問題はすべて解決できる。第一章は終了ってわけだ。

なお、この章で成長したライアンのレベルは第五章で引き継がれる。努力があとになって報われるかもしれない。逆にお金は引き継がれないから、けちっても無駄だぞ。

2 第二章 サントハイム周辺

第二章の主人公はサントハイムの王女、アリーナ。魔法使いのブライ、神官のクリフト

も仲間として参加する。

まずアリーナは城を脱出しなければならない。といっても出口には見張りがいる。あせらず城の中を歩いてみよう。1階も2階もね。

城から脱出してクリフト、ブライが仲間になったら、となりのサランの町へ。ここで武器や防具を買って装備を整えよう。また、教会のベランダにいるマローニなどと話をして、北にあるテンペの村の情報など、これからの目的を見つけよう。

3 第二章 テンペ～フレノール

サランから北に行ってテンペの村へ。呪われているこの村を救うのがアリーナの冒険の最初の目的になる。どうやら教会の奥に秘密が隠されているようだが……。

テンペを抜けたら東に進んでフレノールへ行こう。ここでアリーナはビックリするような事件に遭遇する。ここでの事件を解決すると、ある重要なアイテムが手に入るのだ。畑にいる神父さんはチェックしたほうがいいかも。事件解決のために南の洞くつを探検することになる。広くはないけど構造は複雑そうだ。

4 第二章 オアシス～エンドール

南の洞窟を抜けてさらに南下。ちょっと西に進むと突然砂漠が現われる。このあたりには、バザーがある。見たこともない武器が豊富にあるぞ。ゴールドをためていこう。

ここである人物に話しかけられ、とんでもない事件が起こる。ヒントをくれるのは以前会ったことのある人物。けっこう印象の深い人だったよね!? その後、西のさえずりの塔を目指すことになる。この最上階に重要なアイテムが隠されているらしい。

王様に許可をもらったアリーナは、砂漠の東にある旅の扉からエンドールへ渡る。念願の武闘大会に出場できるのだ。

エンドールにはカジノもあって楽しめるが第一の目的は武闘大会。アリーナ専用の武器、鉄の爪を手に入れて、いざ勝負。予選で5人を連続して倒し、そのあとが決勝戦という厳しい勝負。薬草の使用は認められているから、しっかり準備しておこう。勝負が終わると、意外な結末。第二章は、問題を残しながら幕を閉じるのだった。

5 第三章 レイクナバ周辺

第三章の冒険はユニークなもの。戦闘は厳しくないかわりに、お金儲けがたいへん。戦闘はお金儲けのためのひとつの手段なのだ。戦闘で稼いだゴールドのほかに、モンスターが落としていったアイテムを売るのもオイシイ。高価なアイテムを持っているモンスターと優先的に戦うといいだろう。

さて、冒険はレイクナバから始まる。トルネコはここの武器屋で店員として働く。この商売も仕組みがわかると楽しいが、もっとたくさん儲けたければ、やっぱり外へ行くこと。

まず最初に北の洞くつへ行こう。ここには貯金に欠かせないアイテム、金庫が隠されている。これさえあれば、どんな強敵にも恐れず立ち向かっていけるのだ。洞くつの地下4階は、ちょっとしたトリックが仕掛けられた迷路になっていて、岩に追いかけられる。この岩の動きをよーく見て、新しい進路を探そう。岩はある法則にしたがって転がっているはずだぞ。また、閉じ込められる部屋があるはずだけど、脱出する方法は必ずある。冷静になればすぐ気づくことができる。

6 第三章 ボンモールと北の村

洞くつで金庫を手に入れたら、いよいよ本格的な旅の初まり。まず南のボンモールの城下町を訪れよう。ここの王はエンドール侵略を狙っている。しかし、王子のリックはエンドールの王女のことで悩んでいる。もちろん、トルネコはリック王子の味方になってやろう。

ところで、この国は慢性的な防具不足に悩んでいる。足りないものを高く売るのが商売の基本。防具を集めて、ここで売ってみるのもいいかもしれないぞ。

ボンモールから北に行くと、へんてこな村がある。まるで何かにつままれたみたいな感じ。村長だけには会っておいたほうがよさそうだぞ。

7 第三章 エンドール周辺

ボンモールから南に行くと第二章でも登場したエンドール城に到着。あいかわらずにぎやかな城下町だ。トルネコはここでしばらく腰を落ち着けて、お金儲けをすることになる。ボンモールと往復したり、モンスターと戦ったりね。たまには王様とも話をしてみること。

まず最初は自分の店を出すこと。どこかにオイシイ話が転がっていたりする。地道に戦うだけじゃあ大金は手に入らないぞ。その後、店を持つと、こんどは奥さんと二人三脚。トルネコは仕入れ役に回って、効率のいい品物は何かを考えながら働こう。町による相場の違いを見たり、特別の受注を探したりね。

さらに商売のための冒険も必要になってくる。エンドールの東にある女神像の洞くつだ。ここは第三章最大の難関。助っ人を雇おう。雇用期間と効率をよーく考えて。

ブランカへのトンネルが開通するまでがんばってみよう。

8 第四章 モンバーバラ周辺

この章の主人公は双子の姉妹。女ふたりのパーティーだから、戦闘はつらくなりそうだね。誰かが助っ人してくれればいいけど……。踊り子のマーニャ、占い師のミネアの姉妹は、双子でも個性がある。ミネアは先頭において武器攻撃を主体に戦う。マーニャは後方で呪文攻撃というパターン。序盤は苦しい戦いが続くから、無理はしないように。

物語はモンバーバラからスタート。ここを出たらコーミズ村へ。ふたりのお父さんが残したものを探してみるのもいいだろう。地下の実験室には何かあるかもしれない。

コーミズの西には洞くつがある。ここが最初の攻略ポイントだ。橋を渡るといきなり敵が強くなるから、洞くつでレベルアップをはかっておくのもいいかもしれない。洞くつの中はあやしげな迷路。同じような場所が続くので迷わないようにしよう。ここをクリアーすると、新たな旅の目的もわかってくるだろう。戦闘でもかなり楽になったはず。

9 第四章 ハバリア～キングレオ

コーミズから北に進むと、東に城が見える。キングレオ城だ。でも今はまだ入っても意味がない。宿屋もないことだし、もう少し先のハバリアを目指そう。ハバリアは港町。しかし現在は出国が規制されて船は止まったままだ。ここで、キングレオの評判とか、そのほかの情報を収集しよう。重要なアイテムの情報が聞けるかもしれないぞ。

さて、キングレオ城をあらためて探検。王の姿はどこにも見当たらないはずだ。大臣に聞いても受け付けてくれないが、知らないはずはないのでは？　ちょっとしたトリックを解く必要があるぞ。

10 第四章 アッテムトの町～

西の半島のアッテムトは鉱山の町。鉱山はすでに廃坑寸前だが、町の中に入り口がある。毒におかされないように、鉱山の入り口を探して探検しよう。話によると、鉱山の中には避難した坑夫たちがいろんなものを忘れてきているらしい。もしかしたら、それが目的のものかもしれない。内部のダンジョンは、地下3階。かなり強力なモンスターが現われるから、準備はおこたらないように。

目的のものを見つけたらキングレオへ。第

四章の最後の決戦が待っている。姉妹の父が謎の死をとげた理由もわかるかもしれないね。

ここまででバックストーリーは終了。いよいよ第五章に突入するわけだが、ここから始まる物語は、これまでの4つの物語と密接に関連している。それもお楽しみだ。また、第五章では、これまで訪れた町の人々の会話も変化するから聞き逃さないように。

11 第五章　旅立ち～馬車入手

勇者は山奥の村に住んでいる。そこで突如発生した大事件。勇者はひとり旅に出ることに。村を出たらまず南へ。途中のきこりの家にも立ち寄ってみよう。さらに南に行くと、三章で登場したブランカに着く。ここを拠点にレベルを上げ、近くのエンドールやボンモールにも行ってみる。なかなかなつかしいメッセージに出会ったりするぞ。

そろそろ仲間と出会うころだが、仲間ができるまではＡＩ戦闘にはならない。もともと勇者の戦い方は自分で選ぶんだからね。

エンドールを出たら西へ。この先は砂漠になるのだが、馬車でなければ通れない。持ち主を説得するために、さらに西の裏切りの洞窟を探検する。けっこうシビアな試練が待っているから、装備は十分に。馬車が手に入ると南への冒険が始まる。

12 第五章　砂漠～コナンベリー

砂漠を南に行くとアネイルの町に着く。宿屋が2軒あって、1軒は観光案内もしてくれる。話してみると何かがわかるかもね。リバストの鎧が町のシンボルだが、これにも秘密がありそうだ。

さらに南に行くとコナンベリーという港町に着く。どこかの商人が船を建造中らしい。船の中に入れるので、船員たちの話を聞くのもいい。かんじんの持ち主は灯台の様子がおかしいと、東にある大灯台に向かったらしい。もちろん後を追って問題を解決してあげよう。

13 第五章　ミントス週辺

コナンベリーから海を渡ってすぐ南にある町がミントス。大きな宿屋の主人ヒルタンは商売の神様といわれる。冒険に役立つ話もありそうだから聞いてみよう。

さらに南には、パデキアという植物を特産物として栽培していた国ソレッタがある。パデキアは絶滅してしまったが、種はどこかの洞窟にあるという。是が非でもパデキアが欲しい。探検に行こう。内部には矢印の方向に滑る床があって思うように進めない。床に乗る前に、進路を頭の中で考えるように。

14 第五章　キングレオ周辺

海を渡ってキングレオへ。またまたこの城で問題が起こっている。今度こそ、その根源を絶ってしまいたいところ。

また近くのハバリアにも寄ってみること。魔法の鍵の情報が聞けるはずだぞ。

15 第五章　モンバーバラ周辺

マーニャのいなくなった劇場には新しいスター、道化師のパノンがいた。世界一のお笑い芸人なのだ。話をしておくといいかもね。ついでにマーニャたちの育ったコーミズにも寄ってみよう。新たな発見があるかもしれない。オーリンと出会った西の洞窟では、またまた何かが起こっているようなのだ。

16 第五章　サントハイム周辺

コーミズから北へ進んだ島に、村を発見。村人たちは海賊が先祖だとか。村の中に潮の満ち干によって昼夜で変化する場所がある。

さて、さらに北上すると気になっていたサントハイム城が見える。中はどうなっているだろう。第二章で取れなかった宝箱もチェックしておこう。もちろんサランにも行ってみ

よう。教会の奥の通路は、魔法の鍵があれば行けるようになっているはずだ。

17 第五章　スタンシアラ城

北西の端にある大きな城下町。町の部分は船で移動。夜の店は要チェックだぞ。

ここの王様は笑わなくなってしまったらしい。王様を笑わせた者には何でも望みを聞いてくれるそうだからがんばろう。でも、それは笑わせるプロに頼んだほうがいいかも。どっかにいたような気がするぞ。

18 第五章　バトランド周辺

ライアンの故郷にも行ってみよう。王様の歓迎を受けられるぞ。ここで話を聞くと、あるアイテムのエピソードを教えてくれるのだ。城の中には開けられなかった扉も多かったと思う。もう一度全部チェックしておこう。

ついでにイムルにも行ってみるといい。どうやら宿屋の様子がおかしいようだ。

19 第五章　ガーデンブルグ

バトランドの東、岩山に囲まれた女だけの国。あるアイテムで岩を砕かなくてはここには入れない。女の国だけあって、女性キャラにしか使えないアイテムが豊富だぞ。

でも、すごく厳しい女王がいて、事件を起こしたらそれこそたいへんなんだけど……。城の南には洞くつがある。もちろん、事件のカギを解く重要なダンジョンだ。

20 第五章　ロザリーヒル

ガーデンブルグのずっと南にある静かな村。南から川を上ぼってこないとたどり着けない。中央の塔が印象的だが、塔には窓があって、そこに部屋があるらしい。でも入り口はどこにも見当たらない。大きな秘密があるようだ。ここにはホビットたちが住んでいる。話を聞けば、その秘密がわかるかもしれない。

21 第五章　リバーサイド周辺

ロザリーヒルの南西の大陸にある川沿いの小さな村だ。空飛ぶ乗り物を研究している人もいるから、村の人たちの情報はしっかりチェックしよう。売っている武器や防具もオイシイものがそろっているぞ。

村の南には巨大な魔神像がある。内部はダンジョンになっていて、地下1階、地上6階。あっと驚く仕掛けがあるのだ。

22 第五章　アッテムトの鉱山

第四章で苦しめられたダンジョンが、この五章でも重要なポイントになりそう。敵はパワーアップして、中の構造も変化している。

23 第五章　ゴッドサイド周辺

天空に一番近い場所。神秘的で恐ろしい、予言者のメッセージが聞けるぞ。最近天空から落ちた人がいるらしいから話を聞こう。また町の東には、つの笛のほこらがあって重要なアイテムが手に入るらしいぞ。

そして南方には天空の塔がそびえる。この塔に入るには選ばれた者だという証しが必要。

24 第五章　エルフの里

中央の世界樹は塔のような構造。内部に入って上ぼりつめれば、そこには何かがあるはず。葉の上も歩けて、そこでは世界樹の葉を拾える。強力な敵が続々と出現するエリアだけに、世界樹の葉はとてもありがたいのだ。

25 第五章　そのほかのポイント

ほかにも第五章には重要なポイントがある。まず、ロザリーヒルの北の滝の流れるダンジョンでは海賊の宝がある。また、エンドールの南には何かが封印された王家の墓。世界の北東のはずれには小さなメダルを集める王様がいる。すべて要チェックのポイントだぞ。

がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル

コナミ '90年1月5日発売　6980円

ゴエモンアクションシリーズの楽しい雰囲気がそのままそっくりRPGになった。

自己診断チェックリスト

- □代官屋敷の歩き方は →2へ
- □仙人の居場所は →3へ
- □泉の玉の使い方は →3へ
- □盗みの針金の使い方は →3へ
- □ぬりかべの動かし方は →5へ
- □ライデン村に行くには →5へ
- □佐渡の金山に行くには →5へ
- □デーヤモンドのありかは→5へ
- □げんないさんの居場所は→6へ
- □やまぶどうのありかは →6へ
- □ヤエちゃんを仲間にする→7へ
- □アッチッチッ洞くつでは→9へ
- □くまさんの城の入り方は→9へ
- □炎のルンバの使い方は →9へ
- □おたふくの面の使い方は→9へ
- □かけられた術をとくには→11へ
- □ストッパーのはずし方は→11へ
- □空飛ぶ城に入るには →13へ
- □大江戸城に入るには →14へ
- □ペモの笛の使い方は →17へ

人気キャラゴエモンのコミカルRPG

1 はぐれ町

ここがスタートの町。消えた家宝の黄金のキセルとおみっちゃんの行方を追ってゴエモンの旅が始まる。道連れはおなじみのエビス丸だ。まず旅に出る前に気をつけなければならないのは、ふたりの装備だ。最初に持っているものは、ゴエモンが旅の服、エビス丸が旅の服と笛だけ。じつに心細い。元手の100両でゴエモンの武器とふたりの防具を買おう。ただし旅のコテと三度笠のように、値段が同じでも防御力がちがうものもある。要注意だ。

2 代官屋敷

町を出てから西に進むと関所があるが、手形がないと通してくれない。悪代官が手形をひとりじめにしているらしい。手形を取りに代官屋敷に向かおう。代官屋敷の中はダンジョンになっていて、上の階に行くには各階の一番奥にある階段を上ぼっていかなければならない。また、そのほかの階段を上ぼるといろいろなアイテムのある部屋に行ける。もし余裕があるようなら取っていこう。

3 カンカラ村を救え

無事に関所をこえて西に進むと、地下道を見つける。中に入ると扉があるが、カギがかかっていて通れない。しかたがないので、近くのカンカラ村に行ってみよう。この村は泉の玉を盗まれてしまい水が涸れている。村長に玉を取り戻してくれと頼まれるぞ。まずは、近くの茶店とすそのの村によって情報を集めて行こう。村では飾り職人に発明品を完成させるための赤・青のひすいを取ってきてくれと頼まれる。また村人からは泉の玉を作ってくれる仙人はどでか山にいる、という情報も聞けるぞ。さて、どでか山ではシーカク、ムーカクの2匹の怪物を倒すと、ふたつのひすいが手に入る。だが、かんじんの仙人は出かけてしまっていて、その弟子しかいない。と

にかくすそのの村にもどってみよう。

すそのの村で飾り職人にひすいを渡すと、とんでもないことにカラクリ人形スズノスケを完成させてゴエモンたちに戦いを挑んでくる。コイツは敵の回し者だったのだ。でもスズノスケを倒すとおわびにふたつのひすいをくれるぞ。そしたら次に茶店に行ってみよう。仙人がいて、泉の玉を作ってくれる。これをカンカラ村の神社の祭壇にささげると、井戸の中から水がわき出し、ついでに底にあった宝箱も出てくる。箱の中からは盗みの針金が。これはどんなカギでも開けられるという便利なもので、これからいろいろな場面で役立つはず。とにかくこれで地下通路を通れるぞ。ちなみにカンカラ村は、わりといい武器や防具がそろっている。装備をここでそろえよう。

4 あやしい男を追え

地下通路をぬけてリニアかごでネコの村、おかか村へ。ここの村の村長はゴエモンたちをだまして牢屋に入れてしまうから、盗みの針金を使って脱出しよう。牢屋の中ではコバンネコが登場し、村長はニセ者であることを教えてくれ、村長を倒すと仲間になるのだ。このあとでもう一度この村のネコたちの話を聞くとキセルを盗んだ男らしきものが、北の大きな橋を渡って行ったと教えてくれる。

5 ぬりかべを動かせ

男のあとを追って行くと、北へ向かう山道をぬりかべがふさいでいる。おなかがすいていて動けないらしい。近くのふたつの茶店で聞いた情報によると、ぬりかべの好物はやまぶどうでライデン村にあるらしい。しかしライデン村に行く途中の滝を上ぼるには、コイのぬいぐるみが必要。そのぬいぐるみは、だんご村の村長が持っているらしい。だがだんご村に行くと村長は大切なものをみんな持って、佐渡の金山にデーヤモンドを探しに行っ



てしまっていない。さらに村人の話では、例のあやしい男も金山に行ったというから見逃せない。さっそく村の北東から船に乗って佐渡を目指そう。ただし佐渡からはシーパーマントで帰ってくることはできはい。体力回復用にハンバーガーをたくさん持って行くこと。金山の中で村長に会うと、デーヤモンドを見つけてくれたらぬいぐるみを渡してもいいという。金山の中は強い敵がうようよいるぞ。体力が落ちたら無理をせず、だんご村から出直そう。デーヤモンドは金山の一番奥にある。

6 げんないさんを捜せ

無事デーヤモンドを見つけて村長からぬいぐるみをもらったら、ライデン村へ。村人の話では発明家のげんないさんの家にやまぶどうがあるらしい。だがげんないさんは、家にはいない。げんないさんは自分の研究所で、狂ったカラクリ人形たちに閉じ込められてしまったのだ。カラクリ人形たちをあやつっているボス・ダークコウモリをやっつけたら、げんないさんの家に行ってみよう。左から3番目の木を調べるとやまぶどうが見つかるはず。これをぬりかべのところへ持って行こう。

7 ヤエちゃん仲間になる

再びリニアかごに乗ると今度は九州へ。最初に行くのは、人をさらってきては無理やり働かせているとんでもない九州一の茶店。でも今はこの人たちを助けることはできない。地下に入ろうとすると追い返されてしまうの

だ。しかたがない。ここを出て南へ向かい、ハイカラ町に行こう。だがこの町では、どの店でもゴエモンたちは追い出されてしまう。あげくのはてに秘密特捜忍者ヤエちゃんにつかまって、牢屋に入れられてしまう。盗みの針金で牢屋を脱出してみると、そこに現われたのはニセのゴエモンだった。なるほどニセのゴエモンが誘拐の真犯人で、ゴエモンたちはそれと間違われたというわけだ。コイツを倒せば、ヤエちゃんが仲間になってくれるぞ。そのあと交付所でパスポートを手に入れたらそげん町に行こう。

8 中国へ

そげん町にはダジャレの名人ちんさんがいるが、彼は病気で寝こんでいる。リンちゃんを仲間にしたら、ちんさんのために中国に薬をとりに行こう。中国についたら、まずはシューマイ村で情報を集めること。するとヨークキークのみは、たからの山にあると教えられる。たからの山には強い敵がたくさんいるので、けっこう苦労する。魔物と戦うゴクウを助けて、チャウカだいおうを倒そう。ヨークキークのみのありかがわかるぞ。

9 南国バホホ村

さて、そげん町にもどって空港につながる地下道をあけたら、ジャンボ機で南国の島、バホホ村に出発だ。ここの村長の頼みでアッチッチッ洞くつに入ることになる。地面には溶岩が流れているのでタカゲタを用意して行こう。中には宝箱がたくさんあり、いろいろなものが手に入るが、そのなかでもひえひえぶくろ、ゆうしゃのバナナは重要アイテム。村にもどって、おたふくの面を手にいれたら本土に帰ろう。ひえひえぶくろの中に入っている炎のルンバを使えば、くまさん城の城門がやぶれる。でもルンバは素手では使えない。冷凍グローブが必要だ。グローブは九州一の茶店の地下にあるが、ここに忍びこむためには、バホホ村で手にいれたおたふくの面で変装していけばオーケー。ついでに誘拐されていた人も助けよう。

10 くまさん城

城門を炎のルンバで破壊して、くまさん城に突入だ。城の中は巨大なダンジョンになっていて、きた道をよくおぼえていないとすぐ迷ってしまう。また、隠し階段や、ワナの仕掛けられた宝箱などトラップもたくさん仕掛けられているから要注意だ。ここのボスは、どこか見たことがあるようなヤツ、と思ったらなんとその名もネオすもうロボ。コイツを倒せば、家宝の黄金のキセルをとりもどすことができるぞ。

11 カラクリ族を追え

新しくできた道を通って、おとろし村へ行こう。ここでゴロちゃんが、娘をいけにえにとるなど大暴れ。さらにゴエモンたちも変なヤツに術をかけられてしまい、みっともない姿に。ゴロちゃんを倒したらニンニン村に行ってこの術を解いてもらおう。しばらく進むと川にかかっているはずの橋がおりまげられてストッパーで固定されているのに遭遇する。ここでドンパチ村に行って３人組の忍者集団サンニンジャーを倒すと火薬が手に入る。この火薬で橋をとめてあるストッパーを破壊すれば、川を渡れるようになるぞ。北に進むとベンテンコゾウとロボゴエモンが登場。氷の上で強敵との対決だ。ふたりとも耐久力は高いが、とくにニセ者のゴエモンがパワーアップしたロボゴエモンは、メチャクチャ強い。戦う前に体力を完全に回復しておこう。

12 仲間を救え

さらに北上して、ついに北海道に到着。しかしいきなりアクシデント発生。変なカゴが

やってきて3人の仲間をさらっていってしまう。しばらくの間はゴエモンひとりで行動しなければならなくなるぞ。術が使えないので戦闘はかなり苦しくなるはず。アイテムを上手に使いこなすしかない。はなはち村に行って仲間を助け出すための情報を聞き出そう。とんがり山を下ったところに、ほんどうという男が倒れていて、話しかけると空飛ぶ城についての情報をくれる。彼はこの城から脱出してきたばかりなのだ。どうやらゴエモンの仲間はここに閉じこめられているらしい。さらにほんどうは空飛ぶ城に入るための重要アイテムまめのきのもとをくれる。

13 空飛ぶ城

空飛ぶ城のすぐ下でまめのきのもとを使うと、スルスルと高い木となり、城にとどく。これをつたって城に入ると、3人の仲間はわりとすんなり見つけることができる。なんだ簡単じゃないか。でもこれはワナだったのだ。その直後4人とも落とし穴に落ちて閉じこめられてしまう。ほんどうが助けにきてくれて、なんとか穴からは出られるものの、それから城を脱出するまでの戦いはかなりきびしいぞ。

14 ポカポカ山

仲間を取り戻したら、一気に南下。どうやらおみっちゃんは大江戸城にいるらしい。しかし城門の警備は厳しくゴエモンたちは通してもらえない。みなわ町で情報収集し、さらに海を渡って、とあるん町でも情報集めだ。大江戸城に入るには、ポカポカ山にあるひょっとこの面がいるらしい。さっそくとりに行こう。ポカポカ山では、途中で UFO と遭遇。これに乗ってきた宇宙人のペモ星人にペモの笛をもらうことができる。このアイテムはあとの冒険にとっても重要なものだ。

15 竜宮城

ポカポカ山でひょっとこの面を手にいれて海を渡ってもどる途中、突然おはなちゃんが登場。あっという間に沈没させられてしまいアイテムが……。しかしそこにカメが現われて、ゴエモンたちを竜宮城に連れていってくれる。乙姫様の依頼を引き受けると無事アイテムを入手できる。

16 大江戸城

ひょっとこの面を使えば大江戸城には簡単に忍びこむことができる。城の中は非常に広くて、とても1回で攻略できるものではない。何回も町から出直し、少しずつ道順やトラップの場所を覚えていくようにしよう。

ようやく城の中心部に到達、おみちゃんを見つけた。しかしゴエモンたちが、おはなちゃんと戦っているうちにつれさられてしまう。

17 カラクリアイランド

大江戸城をクリアーすると、宇宙人ペモからもらった笛が使えるようになる。これはなんと UFO を呼びだすことができるというスグレもの。さっそく UFO に乗って海のまん中にうかぶ敵の本拠地カラクリアイランドに突入だ。さすがに敵の本拠地だけあって、次々と強力な敵が登場する。そしてボスはもちろんカラクリ人形の、からくり武者。コイツを倒せばおみっちゃんをつれて脱出できるぞ。

18 最後の戦い

なんとか全員無事ではぐれ町に帰ってきたが……。いきなり UFO が破壊されてしまったではないか。ゴエモンを見たときのエビス丸の反応も少しヘンだぞ。そしてそこへ現われたのはもうひとりのエビス丸。なんとカラクリ一族の首領がエビス丸に化けて仕返しにやってきたのだ。いよいよ最後の決戦。首領は戦闘用のヨロイ姿に変身、ぐっと強そうになる。みんなの力を合わせてやっつけろ！

サンサーラ・ナーガ

ビクター音楽産業 '90年3月23日発売 7500円

竜使いになることを夢見ていた若者が、やがて世界の秘密を解き明かす……。

自己診断チェックテスト

- □竜の卵が手に入らない →1へ
- □なかなか竜が生まれない →2へ
- □竜が生まれたら、何をすればいいのかわからない →3へ
- □竜使いの笛を入手するには →4へ
- □旅立ったら、どこへ行けばいいのか →5へ
- □カンザシを取り返したのに、ターラがいない →6へ
- □ターラに会ったあとはどうすればいいのか →7へ
- □アケルナルに入るためにするべきことは →8へ
- □ローカアローカに入れない →9へ
- □竜がさらわれてしまったら →10へ
- □竜と再会したら →11へ
- □すぐにリタ・サティアへ行ってもいいのか、迷ってる →12へ
- □リタ・サティアに入ったら、どうすればいいのか →13へ

お金をたっぷりかけて、りっぱな竜に育てよう

1 オープニング画面まで

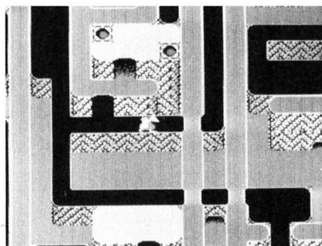
とりあえずダチョウを追いかける。ダチョウはオリッサから南西の方向に走っている。

洞くつでは、老人と会って竜のウンコの話をする。もちろんウンコはすぐに取りに行こう。竜の産卵所は洞くつから西、半島の端っこ。ついでに、さびた剣とさびた鎧も手に入れておこう。竜のウンコを老人に渡すと本物の竜の卵をくれる。そして、オープニング画面だ。

2 竜の誕生

さて、卵を手に入れたらひたすら敵と戦う。しばらく戦っているうちに、卵が孵化して竜の赤ちゃんが生まれるだろう。でも戦っているだけじゃつまらないから、この大陸の中心にある都に向かって、ちょっと冒険。

まず、オリッサの村から、川に沿って北に進むとお店が見えてくるはず。ハラタマ4号店だ。奥には白いヒゲをはやした老人がいる。



⬅オープニングまでにも、ちょっとしたストーリーがある。

ちなみにハラタマは1号店から4号店まであり、それぞれトイレを通じてワープできる。食事をすれば、そのときに必要な情報を教えてくれるというコンビニエンスなお店だ。

3 竜を成長させる

竜が生まれたら、ハワプール商業区の託児所に預けよう。保母さんのアドバイスには従ったほうがいい。竜ジステンバーの予防注射もしておこう。あとは、またひたすら敵と戦って、チビ竜にエサをやろう。悪いエサをやらないように気をつけて。最初のうちはみじん

こなど、消化のいいものを……。

もちろん、商業区や下町へ行って情報をしっかり収集することも忘れずに。

で、しばらくたってから託児所に行くと、保母さんが竜使いのヘルメットのことを教えてくれるのだ。

井戸を調べてワープして、下水道を通ってハワマハールの城の調理場へ行く。下水道は迷路になっているし、敵も手ごわいので注意しよう。さて、調理場では、侍女に「泥棒を退治してよ！」と頼まれる。

盗賊のアジトは、下水道の中のある場所だ。盗賊の親分との戦いに勝つと、反省文、ゆめみの鏡を手に入れることができる。そして、またハワマハールの城へ行き、侍女長と話をすると、お礼として竜使いのヘルメットがもらえるのだ。

4 伝説の竜使いの笛

まだ、キミの竜は成人、いや成竜していない。伝説の竜使いがいるという、ミーナの村へ行こう。遠く南東の方角だ。

途中、酸性雨の降る雨の草原で、竜使いをめざす仲間、アムリタに会うことになる。アムリタとは、再び会う機会があるだろう。

さて、ミーナの村には伝説の竜使いアルシンハがいるが、竜使いの笛が欲しければ魚竜を退治してこいという。

魚竜の巣へ行く。場所は、ミーナよりさらに東の、半島の端。ここももちろん迷路だ。ボスの魚竜は強いので、覚悟して行こう。魚竜を倒してからミーナの村へ戻れば、アルシンハの笛が手に入るのだ。さて、ハワプール商業区に戻り、チビ竜にひたすらエサをやろう。竜のキバがはえたら、いよいよ旅立ちのときなのだ。

5 旅立ち

まず、イクシュの町をめざすことになる。イクシュは、ずーっと北東の方角だ。

イクシュの酒場には、ターラという踊り子がいて、竜のウロコを硬くするルズの泉の場所を教えてくれる。ルズの泉は、イクシュから見て西、大陸全体でいうと、いちばん北にある横長の半島の西にある。

で、ルズの泉に向かう。ところがルズの泉は枯れている。でも、ルズからの帰りにすぐに出現するマーヤーを倒すと、紅サンゴのカンザシが手に入る。これはターラがなくしたと言っていたものだ。

6 ターラとの再会

もう一度イクシュへと向かい、ターラに紅サンゴのカンザシを返してあげよう。と思ったところがすれちがい。フロ場にいた旅の友、アムリタによれば、ターラはハワプールに行ったという。

そこで、またハワプール商業区へ戻ってみる。酒場へ行くと、ターラがいる。ところがどっこい、ターラのヒモがキミの前に立ちはだかる。でも、キミのパンチがターラのヒモの良心をめざめさせることができるかもね。

この後、ターラは調理セットをくれる。これで君も、すきっぱらを抱えて旅をしなくてもいいんだぜ！

7 シャクンタへの旅

次はシャクンタの村だ。場所は、ハワプールから見て北西の方角にある半島のつけ根のあたりだ。

シャクンタに着くと、村人たちが騒いでいる。村の子供が、ソーマの実を取りに行ったまま帰ってこないらしいのだ。もちろん、キミはソーマの樹に向かう。ソーマの樹は、シャクンタの村のさらに北西、半島の先端にある。子供と話すと、ガルーダが出現。むろん倒すべし。そして、シャクンタに戻る。

キミが助けた子供は、竜使いの弟だという。

その竜使いとは、どうやらアムリタのことらしい。ここはアムリタの出身地だったんだね。アムリタの両親の話もしっかりチェック。アムリタはアケルナルに向かったというのだ。

8 幻の町、アケルナル

アムリタが向かったというアケルナルの情報を集めなければならない。

ハワプールに戻り、下町の情報屋から親方への紹介状を手に入れよう。そのときには、あるアイテムが必要だ。ほら、アレだよアレ。

親方は幻の町、アケルナルの情報をくれた。アケルナルは、蜃気楼のように逃げまわる町だという。不思議な話だが……。

このアケルナルに入る方法は、涙の谷の石碑に書いてある。涙の谷は、ハワプールから見てちょうど西の位置にある。矢印のような形をした半島にある。

涙の谷に行く途中で、シンというモンスターに出会う。倒せればいいんだけど、それはちょっと無理なようだ。とにかく、涙の谷を進み、石碑を調べよう。ここも迷路だけど、そんなにやっかいではないはず。宝箱もある。

さて、石碑を読んで、シンを封じ込める方法を知ったキミは涙の谷を出る。やがて、シンが出現する。そう、あのアイテムを使うのだ。すると、アケルナルの入り口が出現する。

アケルナルの町では、この世界に関するいろいろな情報をくれる。なかでも重要なのが、ローカアローカへ入る方法だ。ローカアローカの門番、クラシャサは牛どん弁当が大好きなんだってさ。それから、この世界のどこかにあるというマハトカ、マハンガと呼ばれるふたつの寺院を探し出せと言われる。これは重要チェック事項だ！

9 ローカアローカの情報

さて、牛どんを手に入れたキミは、さっそくローカアローカに行ったはずだ。だが、まだ中には入れてもらえない。もうひとつ条件があったのだ。ナムチの巣で竜のウロコを硬くしなければならないという……。

ハワプール商業区の情報屋に尋ねると、酒場にいる双子の姉妹がナムチの巣の場所を知っているという。さて、酒場で場所を聞いたら、ナムチの巣へ。ナムチの巣は、ハワプールからずーっとまっすぐ東へ進んだ場所にある。ここへ行くのもなかなかやっかいだが、すでにキミの竜も成長しているはず。

ナムチを倒し、ナムチの血にふれた竜はウロコが硬くなり強くなった。ところが、奥の扉にふれると、いきなりアケルナルにワープする。

ウロコが硬くなるまでしばらく時間がかかるというので、竜を預かってもらうことにしよう。そのあいだは、ダチョウが出現しているので、しばらくこいつに乗って進むことになる。

さて、ここで大事件が発生。アケルナルに戻ると、竜がいなくなっている。

10 さらわれた竜を探す旅

村人たちの話を聞いてみると、なんと、くずれ竜使いの一味がキミの竜をさらって行ったらしい。

ハラタマで情報を聞いた後、下町の情報屋に行こう。くずれ竜使いのアジトを教えてくれる。その場所は、ハワプールのはるか北、ルズの泉があった横の細長い半島の右端だ。そこにいるのは、見おぼえのある盗賊たち。そう、ハワプールの下水道にいた盗賊たちだ。しかし、ここでも竜に会うことはできない。イクシュへ連れて行かれたというのだ。そう、踊り子ターラとはじめて会った町だ。

もちろん、すぐにイクシュへと向かう。イクシュでは、意外な事実が判明。大暴れしていた竜が都の城に連れて行かれたという。どうやら、君の竜のことらしい。

さて、都に戻ると、なんと、城のお祝いに竜の料理が出るという。たいへんだ！

キミはハワヤハールの調理場へ……。もちろん下水道を通っていくのだ。竜は、どこかへ逃げ出したらしい。

そして商業区へ。外に出ると、誰かが話しかけてくる。以前、君がケンカをしてやっつけた相手、ターラのヒモ。いまではすっかりマジメな青年だ。君のパンチがよっぽど効いたんだね～。さて、ターラが竜の居場所を知っているらしい。だが、ターラは、いまミーナの村にいるのだ。いろんなところに旅をする娘だなあ。ま、踊り子だからね。

もちろんすぐにミーナに向かおう。さて、ターラに話を聞くと……どうやら魚竜の巣にいるらしいのだ。

さて、魚竜の巣の中のどこに君の竜がいるかというと、それは、あの魚竜がいた場所なのだ。はたして、君のことをおぼえているだろうか。いや、すっかり野性に戻ってしまっている。あんなにエサをいっぱいやったのに、情ないやつだ。だが、あきらめてはいけない。ホラ、あのアイテムを使えば、竜は君のことを思い出して……。

ああ、涙の再会。しばらく見ないあいだに、竜は立派に成長していた。

11 再び、竜とともに旅立つ

ローカアローカへ。その名のとおり、なが～い廊下(通路)で、しかも迷路だ。貴重なアイテムがあるから、回り道をしても、しっかり手に入れよう。

マハトマ尼僧院で、ワープする場所を見つけると白銀のバジュラが手に入る。そうしたら、マハンガ修道院で同じ場所を調べてみよう。同じようにワープするのだ。だが、奥の部屋には黄金のバジュラはない……。いったいどこに!?　まあ、そうあせることはない。修道院長が持っているのだ。これでリタ・サティアへ行くことができるようになったのだ。

12 リタ・サティアへの道は開かれた

リタ・サティアの祭壇の前でふたつのバジュラを使うとリタ・サティアへの入り口が開く。門番は「二度とこの世界には戻ってこれぬが、それでも行くか？」というのだが……。別にすぐ行く必要もないのだ。装備を整えてからのほうがいい。体力回復アイテムも、十分に持って行こう。後ろの扉から外へ出ると、なんとそこは王様の部屋。なーんだ、こんなおっさんだったのか。いろいろな町にも行ってみよう。封印が開かれたので、みんな大騒ぎしている。メッセージも変化しているぞ。

13 リタ・サティア、そしてカオスドラゴン

複雑にワープする塔をなんとか上ぼりきってついたところは、なんとハラタマのトイレの中。ハラタマの中には店員と、アムリタがいるが、様子がおかしい。

アムリタは、「あいつは聖なる竜なんかじゃないっ！ わたしの竜はあいつに殺された!!」と悲痛な叫び声をあげた……。

さて、ハラタマを出ると、ここは不思議な世界。突然アルシンハが現われ、カオスドラゴンを倒してくれ、とキミに頼み込む。イヤでも戦わなければならないのがつらいところだ。この出発地点からすぐ左上に竜の巣が見えているんだけど、そこにたどりつくには、複雑怪奇なこのリタ・サティアの迷路を通っていかなければならない。目印になるものが地形以外には何もないので、きっと苦労するだろうけど、がんばってほしい。

竜の巣は、ワープゾーンが100以上もあるという、涙なくしては語れない恐怖の迷路だ。そして、もちろん最後の敵カオスドラゴンはその先に潜んでいるのだ。追い続けていたカオスドラゴンとの奇妙な、そして幻想的な戦いが君を待ち受けている……。

魍魎戦記 摩陀羅

コナミ '90年3月30日発売 8500円

妖しい漢字RPG『MADARA』。ストーリーには、独特の世界観がある。

自己診断チェックリスト

- □クサナギのほこらを見つけることができない →1へ
- □風姫の話しが変わらない→2へ
- □いつまでたってもロキがパーティーに加わらない →3へ
- □ナユタが見つからない →3へ
- □ソーマ国へ行けない →3へ
- □魅惑の呪文にやられてすぐパーティーがボロボロになる →4へ
- □チョウリョウバッコは、どちらの巨木にいるのか →5へ
- □天の巨木で悩んでいる →6へ
- □天文台の入り口がわからない →6へ
- □ヨミの城から先へ進めない→7へ
- □過去の古城の落とし穴が越えられない →8へ
- □ミロク帝を倒した後、何をすればいいのかわからない→11へ

自らの体を取り戻す、数奇な戦いの旅が始まる

1 ヒジュラの村〜

白のソーマは、妖血淵で魍鬼の話を聞いたあと、北の砦でボウショウロウブを倒し、もう一度妖血淵へ行けば手に入る。クサナギのほこらはヒジュラの村から南西の海岸付近にある。ここでクサナギの剣を手に入れ、村に戻るとすぐにボウショウロウガとの戦闘になる。準備を忘れないように。

カジューラとの戦闘はだいたいレベル10ぐらいが目安。もし低いレベルで倒したとしても、あとがとてもつらいからね。

2 雨の河〜

カジューラ城の北にある壊れた橋で、コウショウバンパを倒すことになるが、その後はムリに奥へと進まないこと。ＢＧＭが変わることからわかるように、ここからが本当の冒険ともいえるのだ。今までより敵が数段強くなっているので、慎重に進もう。

3 風源宮〜

雨の河の橋の北西にある風源宮で、風姫の正体をあばくには、雨の河を渡ってすぐにある洞くつでハクタクを助けておくことが必要となる。ハクタクを仲間にしたあとは風源宮の床に注意することだ。

オンカイギョーマに勝ち、ケッカジュを入手するとクサナギの剣が光のクサナギに。

セイリンの村でカオスに「ロキを助けに行かないか？」と聞かれたとき、3回「いいえ」を選ぶと、ロキを助けるシナリオが消滅してしまう。この後ロキがパーティーに加わらないとつらいので、返事には気をつけるように。

カオスを仲間にしたら、すぐにロキを助けに行かず、村の外でレベルアップにはげもう。セイリンの砦での戦闘がかなり楽になるぞ。

ノアの方方のタイムマシンで過去へ行き、イベントをクリアー。銀の杖を入手したら、そばにある寺院へ。これでナユタを仲間にす

ることが可能になる。パーティーチェンジは宿屋で行なうことができるぞ。このノアの方舟のイベントでは「いいえ」を選ぶとナユタを仲間にするイベントが消滅してしまうから注意しよう。

セイリンの村の北にあるホウライの寺院ではクオンに会う。彼女に会わないと、イカルガの村のとなりにある洞くつをこえて、ソーマ国へ行くことができない。ソーマ国でソーマの町の西の洞くつに捕らわれているロミ王女を助けるとオロチ族のオーブが手に入る。

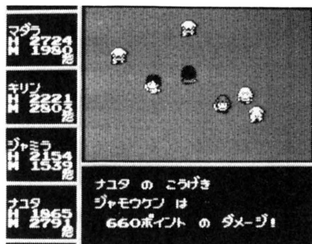
4 砂の壁・炎の回廊～

炎の回廊には、セイザンパナロとナエの2匹のボスがいる。ハクタクの霊術をいかにうまく使うかが勝負の決め手になる。回廊を抜けたら東にあるミタマの村へ。村でアビスの地図を手に入れ、北西にあるピラミッドへ向かおう。

ピラミッドの敵はフィールド上より、格段に強い。ソーマなどのアイテムを忘れないように。ピラミッドでハマラリュウキを倒すと、ミタマの村ではカインの印、クグツの村ではチョウリョウバッコの城のカギを入手できる。

チョウリョウバッコの城では、まず4階右上にいるセイシンジャに会い、右下にいるアギアから呪文を聞きだす。そして左下の階段に向かうとセイシンジャとチョウリョウバッコの戦いを目撃することができるのだ。

この城辺りから魅惑の術を使用する魍鬼が出現する。魅惑を解くには紫のソーマが必要だが、近くの村の雑貨屋では入手不可能。魅惑の状態になったら治療のため村へ戻らなければならない。が、魅惑されたキャラは確実に味方を攻撃するので、動くことは死につながる。つまりリセットするしかないのだが、唯一この状態から逃れられるのが予防呪文のジョウカ符。この呪文は城の2階で手に入る。絶対忘れないようにしたいアイテムのひとつ。



←コナミ初の本格RPG。さすがと思えるBGMに注目！

5 ラセン城～

ラセン城ではまずジョフクと話をしよう。その後ジャミラの病室でカオスに会うとチョウリョウバッコがソウエン、グフウとともに攻撃してくる。チョウリョウバッコは右の巨人の頭部にいるのだが、倒してしまうともう巨人の中へは入れなくなってしまうので、まず左の巨人を探索し、宝箱の中身を手に入れてから右の巨人へ向かおう。チョウリョウバッコを倒すとジョフクが橋をかけてくれる。北西にあるシーファンの町を目指そう。

シーファンの町の宿屋には、仲間が勢ぞろいしている。ここで最終的なパーティーの組み替えをするといいかもしれない。この後シナリオによってはマダラやキリンがパーティーから離れることもあるので、仲間にするなら戦士でありながらソーマの秘術を使えるジャミラがオススメだ。

6 天の巨木

シーファンの村の北東に巨大な木がある。この木に近寄ると影王マダラが現われ、戦闘になる。このときマダラのチャクラ（体内のエネルギー発生源）が暴走し、戦闘終了後には巨木はなぎ倒され、マダラがパーティーから姿を消してしまうのだ。

この時点でマダラがパーティーを離れてしまうのはかなりつらい。巨木には近寄らず、先にガウロ・ブウロの村、シンラの村へ行ったほうがよさそうだ。

ガウロ・ブウロの村はシーファンの村の北にある。ここではジャトにつれ去られたガウロ村長の息子を助け出そう。めぐみの塩を入手することができるぞ。また巨木の東のシンラの村では、天の巨木を再生するための情報と、幽霊の出るといわれている家をよく調べること。地下鉱脈の探検では毒の沼に気をつけて、ショウセキの粉を入手しよう。

いずれにしても天の巨木に近づき、マダラはパーティーを離れることになるのだが、天の巨木は、めぐみの塩としょうせきの粉を合わせることで復活する。復活した巨木の頂上まで行き、四隅にある塔すべてに上ぼると中央に天文台の入り口が現われる。そこでタオのとも綱を入手しよう。ここは敵が出現しないので安心して歩き回ることができるのだ。

ボダイの町の船乗りワダツミにタオのとも綱を渡すと、リョサンの村へ。リョサンへの洞くつを抜けるには、同じ入り口を何度も繰り返し出入りすればオーケーだ。

魔剣の洞くつで影王マダラと遭遇し、洞くつ出口ではマダラが再びパーティーに加わってひと安心。ところが今度はキリンがパーティーを離れてしまう。またまた苦しい戦いになるが、スクネの家でチョウヒトウガイレンを倒すと村の南門が開く。

7 ヨミの城へ～

キリンを助けるため、リョサンの村南にあるヨミの城へ出かけよう。この城の迷路をつなぐワープポイントはかなりこみ入った構造になっている。パーティーの体力が危なくなってきたらすぐにリョサンの村へ戻ったほうがいい。

ヨウエンコウボイスを倒すと、地下でキリンを救出できる。地下からの階段は、右がローヤンの村のある大陸、左がリョサンの村のある大陸へと続いている。せっかくここまで来たのに、左の階段を上ぼると元へ戻ってしまうわけだ。注意しよう。

ローヤンの村北東にある洞くつを抜けるとエスキモーの村へ行くことができる。洞くつ途中で拾った食料を村へ届けると、北の洞くつに住むマアクスイラの退治を頼まれるが、このイベント、ゲームクリアーには何の関係もない。しかし、レベルアップにはもってこいなので、行ってソンはしないぞ。マアクスイラは氷河の術を使うが、それほど強い敵ではないのだ。

8 前方後円墳～

ローヤンの村でエミシ村長と会話してから、九龍文書があるといわれている、南東の前方後円墳へ。盗賊ファーレンに奪われた九龍文書は、古墳の西の端へ行けば、発見できる。このイベントで重要なのは九龍文書の他にもうひとつ。ちょっと見逃がしやすい場所に置かれた宝箱に入っている、ブラフマーのまなこというアイテム。持っているととてもラクになるので、絶対手に入れておきたい。

エミシ村長に九龍文書を解読してもらったら北にある海龍の村へ。夏にこの村を訪れると村長から海龍退治を頼まれる。海龍は魔法を使えないので飛び道具や魔法をうまく使えば楽勝。海龍を倒すと、東にある要塞都市への通行手形を入手できる。

9 要塞都市～

要塞都市のアリーナで戦い、勝つと優勝メダルが手に入る。このアイテムは北東の海岸の町で役に立つものだ。要塞都市の港にいる男に10000ゼニーを渡し、航海のえだを入手しよう。これで海を自由に移動できるようになるのだ。要塞司令部には行っても行かなくてもよい。すばらしいアイテムがあるわけでもないし、経験値稼ぎにもあまり役立つわけでもないぞ。

海岸の町の入り口にいる魍鬼ゴズタイテイは、

優勝メダルを持っているとすんなり通してくれるが、ない場合は戦闘となる。その怪力と体力は、あなどれないものがあるから要注意。

航海のえだを手に入れる前に海岸の町を訪れたら定期連絡船で、航海のえだを持っていたら自分の船でホウライ島へ。この島の洞くつで死んでしまった仲間を生き返らせることのできるリンネ符が手に入る。

船出して大陸沿いに南へ向かうと、高野山の入り口の村にたどり着く。この北にある高野山のふもとの寺院には、復活した魍鬼八大将軍を封じ込める力を持つカゲの壺を、シバラニという魍鬼が守っている。シバラニは海龍と同じように魔法が使えないので、飛び道具や魔法をうまく使えば、あっさりと勝ててしまう。

10 シンポーの町〜

要塞都市の南東に位置するフダラク大陸。この大陸の入り口がシンポーの町。ここでは装備を新たに整えよう。フダラクの魍鬼は今までより格段に強いので、レベルアップも忘れないようにしよう。

シンポーの町を出て南にある枯れ森を抜ければドウダンの村に着く。村長に話しかけると、フダラクの廃墟へ黒のカギを取りに行くことを依頼される。フダラクの廃墟は落とし穴が複雑にからみあった迷路。攻略は、ためしに落ちてみなければ始まらない。宝箱が豊富なので取りもらさないように。

黒のカギを手に入れたらもう一度ドウダンの村へ。村長からフダラクの古城にあるタイムホールを利用して、過去のミロク帝を倒す計画を聞かされる。タイムホールはフダラクの古城の地下。ぐるっと回り道しなければ地下への階段へはたどり着けない。

過去の古城での一番の難関は、3階にある落とし穴。北の階段から来ても、南の階段から来ても、横一列に見えない落とし穴があるため下の階へ落とされてしまう。唯一通れるのは南の階段のほうの落とし穴の、右から4キャラ分の所。北の階段のほうは絶対に通過することができない。しかし、もしここで、前方後円墳で手に入るブラフマーのまなこというアイテムを持っていれば、落とし穴をいっさい作動しなくすることもできる。アイテムは使い道がわからなくても捨ててしまわないように、という見本だろう。

11 バントウの要塞〜

過去でのミロク帝暗殺に失敗したら、ドウダンの村でケッカイハガンを入手し、現在ミロク帝がいる須弥山へ。

須弥山へは要塞都市の西にあるバントウの要塞を通らなければ行けない。要塞へ侵入したら、まず入り口へ入って右と左にいるビコクチョウマを倒し、2階中央門のカギを入手。要塞出口に止まっていた船を乗っ取ると、対岸にあるコシの村に着く。ここでは最終的なパーティーの組み替え、宿屋での休息が可能だ。

コシの村の南にあるエゴンの砦。ここではかつて倒したはずの魍鬼八大将軍が復活して、パワーアップして襲ってくるので慎重に1体ずつ倒しながら進んで行こう。ボスは砦最上階にいる影王マダラだが、危なくなると逃げてしまう。

影王マダラと戦ってから砦1階に降りてくると、砦の地下にあるダライの町への階段が出現する。ダライでは女王からアガルタの指輪をもらえる。体力回復のままならない激戦区だから宿屋に寄るのも忘れないように。

エゴンの砦南に広がる毒の沼地は、絶対逃がれることのできないダメージゾーン。できるだけ最短のルートを通るようにしたい。さらに進んで天の都への入り口、闇の洞くつには影王マダラが待ち伏せている。影王を倒すと光のクサナギと闇のクサナギが合体して、聖剣クサナギに。最強の武器が手に入ったのだ。

女神転生Ⅱ

ナムコ '90年4月6日発売 7800円

新システムの本格派だが、練られたシナリオは、初心者からマニアまで楽しめる。

自己診断チェックリスト

□最初にどこへ向かえばいい →1へ
□炎の割り符はどこ →2へ
□ソロモンの指輪はどこに →3へ
□六本木の店に入れない →4へ
□バラムを倒せない →5へ
□水の割り符はどこ →5へ
□ナーガの剣が抜けない →5へ
□ペトラノンが手に入らない →6へ
□土の割り符はどこ →6へ
□風の割り符はどこ →7へ
□ヒロコを救出するためには →7へ
□新宿ビルに入るには →8へ
□魔界から抜け出すには →8へ
□渋谷のビルに入るには →9へ
□デビルアナライズの使い方 →9へ
□ザラタンからの脱出方法は →10へ
□7つのピラーはどう使う →11へ
□嘆きの谷に行くには →11へ

独特の現代的世界観が共感をよぶ定番RPG

1 京浜第3シェルター

ゲームを開始すると、まず『デビルバスター』というゲームの中のゲームをプレーすることになる。このゲームは、前作と同じミコンの町を舞台とした、2D画面で構成されている。簡単な迷路を進み、最後の敵ミノタウロスを倒し、しず玉を手に入れて、邪心の像に捧げるのが目的だ。これで軽く前作の流れをつかむことができたわけだ。

『デビルバスター』をクリアーしたら、いよいよ本編の始まりだ。コンピュータールームを出て、京浜第3シェルターの中を探索しよう。最初は武器などの装備がまったくないので、まずは、コンピュータールームと同じフロアで『デビルバスター』をクリアーした賞金をもらい、武器庫でワルサーPPKを手に入れる。シェルター内の人々の話をよく聞いて情報集めをするとともに、どこに何があるかを把握しておこう。親友の彼女であるヒロコやバーにいる人々の話をしっかり聞いておこう。さらに、失ってしまったHPを速やかに回復させられるように、地下3階にあるクリニックの位置はしっかり覚えておきたい。地下1階には、死人使いのネビロスがいるが、コイツと闘う前に地上へ出て、ひとまず東の羽田へ行っておこう。

2 羽田

羽田には、チェックマン、回復の泉、邪教の館と必要な施設がとりあえずそろっている。まずはここを根城にしてパワーアップにはげむのだ。ここでは、向こう岸の品川へ渡るのに必要な、炎の割り符の情報も聞けるので、情報収集もキチンとやっておこう。

十分にパワーアップを行ない、羽田のダンジョンで、青銅の剣を手に入れたら、ネビロスを倒しにシェルターの地下1階へ向かおう。ネビロスを倒したら、地下1階にいるヒロコから炎の割り符をもらい、いよいよ対岸にあ

る品川へ向かって出発だ。

3 品川〜有明

品川で情報収集をしていると、魔獣オルトロスと東京タワーにいる魔女についての話が聞ける。プリンセスホテルへ行き、オルトロスに話しかけると、助けを求めてくるぞ。パズスの言っていたことにしたがって、仲間にしておこう。

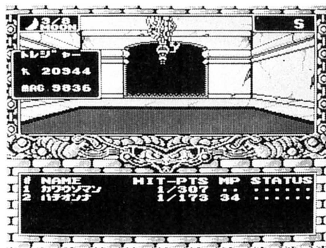
防具屋(男性用)と武器屋で装備を整えたら、地下道を経由して有明に向かう。地下道では、パズスから、魔女を抹殺せよとのメッセージが入る。どうやらパズスにとって、魔女は邪魔な存在らしいことがわかる。途中で強力な悪魔ジャバウォークが現われるので、コイツを倒し、メシア教の信者からソロモンの指輪を受け取ろう。

有明には各種のギャンブル場や、あやしげな店が立ち並んでいる。店の中には各種アイテムを売っているジャンクショップもあるので、ひと通りチェックしておこう。スロットマシンなどでギャンブルに興じて、旅の疲れを紛らすのもよいかもしれない。あやしげなクスリを飲ませてくれるドリームドラッグストアも覗いてみたい気もする。

4 芝〜渋谷

さて、いよいよ魔女のいる芝の東京タワーへ。しかし、ここには結界が張られていて、入ることができない。ところが、オルトロスをパーティーに加えていると、結界を破ることができるのだ。そして2階に行って魔女と話をして仲間に加える。魔女と親友のどちらの言うことを信じるかで、悩むところだが……。魔女を仲間にすると、ここまで苦楽をともにしてきた親友は去っていってしまう。

六本木には、入れないビルがいくつかある。入れるビルは、たがいに地下でつながっている。バーでは、7つのピラーに関する情報を



⬅舞台は東京。都民のみなさまには親しみやすいようで。

聞けるので、しっかりチェックしておこう。また、女性用の防具店もあるので、装備をそろえておく。ただし、パーティーに女性が入っていないと、門前払いをくうぞ。

六本木でウロウロしている、ボデコニアンを仲間に加えようとしてもそれは無理というもの。無駄な努力はしないほうがいい。

回復の泉で体力を回復したら、次なる町、渋谷へ向かおう。

5 渋谷〜魔界

渋谷は、邪神バラムに支配された町だ。バラムの神殿には、300マッカを払うと入ることができる。

情報によれば、このバラムを倒すには、知力ポイントが7以上ないとダメらしい。レベルが足りないときはおとなしく出直してこよう。コイツを倒すと、月のピラーが手に入る。気合を入れてレベルアップにはげむことにしよう。

ビルの2階のオヤジの肩をもんであげると、水の割り符をもらえるので、ためらわずにもんであげよう。ただしパーティーに女性がいないとダメだぞ。また、2階にはラグの店や、ジャンクショップもあるので、一応チェックしておこう。渋谷にあるインテリジェントビルに入るには、IDコードが必要。今の段階では入ることができない。とりあえずここは後回しにして、バーで聞いた情報をもとに、町の真ん中にあるハチ公の周りを回って、魔界へワープしてみよう。

ここには剣で串刺しにされたナーガがいるはず。この剣は、ある力を身につけていないと引き抜くことができないぞ。

6 銀座〜後楽園

銀座からは、各方面へ向かう地下道が延びている。しばらくの間は、ここを拠点に活動するのがよさそうだ。貴重な情報がゴロゴロしているので、人々の話を聞いてまわろう。ここは、各種の店や施設も充実しているので、装備を整えたり、レベルアップをするにはもってこいの場所だ。

しかも、地下2階のバジリスクの退治をしたり、石化されたアトラスを救出したりなど、イベントも多数用意されている。やることはたくさんあるぞ。

石化したアトラスをもとに戻すには、ペトラノンをつかう。これは、ドクターバクタが作ってくれるのだが、それには、材料となるアナミランが必要になる。情報収集をなまけていてはいけないぞ。あれこれと一度にたくさん手をつけず、あせらず、ひとつひとつのイベントをじっくりとこなしてゆこう。

後楽園では、闘技場で5連勝すると太陽のピラーが手に入る。なかなか強敵ぞろいだが、なんとかして勝ち抜こう。また悪魔使いの問いに「いいえ」と答えると、ヴェータラが登場する。コイツを倒すと、土の割り符が手に入るぞ。

7 池袋〜上野

池袋でもいろいろ貴重な話が聞けるので、しっかり情報収集をしておく必要があるぞ。ここでは、アポリオンを倒し、逆さ十字を手に入れ、囚われていたヒロコを救出する。5階にある悪魔の口には、水星のピラーがあるのだが、取ろうとすると右手を食いちぎられてしまうのだ！　あわてず騒がず銀座へ戻り、サイバネ研究所でサイバネティックアームをつけてもらうことにしよう。

上野では、満月の夜にレオナルドがディーバ教徒を集めて行なっているサバトに潜入する。そのためには、池袋で手に入れた、逆さ十字が必要だ。レオナルドはサバトマの魔法で次々と悪魔を召喚してくる。ここでレオナルドを倒し、木星のピラーを手に入れたら、池袋へ取って返し、5階の女性から風の割り符をもらおう。

なお、上野にある邪教の館では、三身合体ができるので、手持ちの悪魔に余裕があればここで強力な仲間を作ってもらうのも悪くない。

8 東京大仏〜新宿

池袋での情報をもとに、大仏の中に入ると、いきなり魔界へワープさせられてしまう。じつは、アスモダイの罠だったのだ！　ここから抜け出すには、毒の沼をこえてアドンの塔の最上階までたどりつかなくてはいけない。最上階でイザナミの力によって東京へ戻してもらうのだ。

東京へ戻ったら、マンモンの門で、マンモンからバエルの爪をもらい、新宿へと向かう。バエルの爪は、新宿のビルに張られた結界を破る効果があるのだ。

中に入れた喜びもつかの間、ビルのなかは、落とし穴などのトラップでいっぱいだ。強力な悪魔だらけだが、味方になってくれる悪魔も多いので、1階の邪教の館で悪魔の合体をくり返し、レベルアップしておくといいだろう。

慎重に、そして大胆にパズスの待ち受ける6階へと突き進む。6階では、まず、すっかり変わってしまった、親友の姿を発見する。なんとしたことか、彼はオルトロスを放ち、姿を消してしまう。オルトロスを倒し、ついでパズスを倒すと、火星のピラーとパズスの首が入手できる。

9 中野〜渋谷

パズスを倒すことによって、新宿のビルのエレベーターが使えるようになるので、地下街を経由して中野へ。メシア教の本部で、渋谷のインテリジェントビルに入るためのＩＤコードを教えてもらったら、ふたたび渋谷へ。さっそくインテリジェントビルのマッドコンピューターにアクセスする。

コンピューターに浮かび上がった画面は、なんと『デビルバスター２』。このゲームの目的は、４階にいる男の息子４人のうち、ひとりにのりうつった悪魔を探し出すことだ。まず、１階にいるケルベロスを仲間にして、同じ階のニトホッグを倒すのだ。これでデビルアナライズが使えるようになるので、あとは各階にいる息子を調べれば良いだけだ。

10 マンモンの門〜バエル城

パズスの首を持ち、ふたたびマンモンの門へもどると、さっきはバエルの爪をもらってお世話になった、マンモンと闘うことになる。パズスの首をみて逆上するマンモンを倒したら、洞窟を北へ進み砂漠の渡しを経て西新井大師へと駒を進めよう。

ここで怪僧に会うと、試練として幻魔界へワープさせられてしまう。幻魔界のヴリトラを倒し、無事西新井大師に戻ると、怪僧から、試練を乗り越えたほうびとして金星のピラーがもらえるぞ。

ここから東へ行くと足立、南へ行くと夢の島だ。いずれの場所にもチェックマンがいるので、ひとまずセーブしておこう。そして、夢の島の近くからモーラに乗ってザラタンへ向かう。たどり着くと口をあけたザラタンに飲み込まれてしまう。

ザラタン内部はダメージゾーンだらけで、しかも出口らしき所はない。ここから抜け出すには、土星のピラーを見つけだし、どこかにいる長老をさがしだすのだ。そして、この長老に所持金の半分を差し出して、バエル城の近くまで案内してもらおう。

バエル城の１階には、男性用の防具屋、回復の泉などがあるので、ひとまず装備を整え、体力を回復しておこう。そして、入り組んだ城内を進み４階へ到着する。そこでは、別れた親友に再び出会う。ところが、先に進もうとすると悪悪にはばまれてしまう。こいつらと闘っているうちに、親友は、バエルに負けてしまうのだ。悲しみにメゲず、なんとかバエルを倒し、親友から嘆きの玉をうけとろう。

11 爆心地〜狂いの原

再び銀座へ戻り、地下道にいるティアマットを倒し、そのまま新宿方面へ進むと男が待ち構えている。このとき、７つのピラーがそろっていればいいのだが、そろっていないと、先へ進ませてもらえないぞ。

男にしたがって地下道を抜け、爆心地に到着。中心部に入ると、７つのピラーがひとつになり、柱が出現する。柱の周りを回ると、今度は王城が現われる。

中に入ると、なんと城ごと魔界へワープ！王城の島へと連れて行かれるのだ。ここで嘆きの玉を使い、嘆きの谷へ行く。嘆きの村で情報をあつめ、装備を整えたら、まず、ヒドラを倒しに地底湖へ向かう。ヒドラを倒したら、ウンディーネに頼んで地底湖から潮満玉を取ってきてもらおう。そして、アモスダイを倒し、囚われていたイザナギを救い出したら、いったん王城の島へ戻ろう。

アモスダイを倒して手に入れた、狂いの玉を使うと、狂いの原へとワープできる。狂いの村にもいろいろあるので情報収集をしっかりして、今後の冒険に役立てよう。

はたしてここから先に何が待ち受けているのだろうか？　潮満玉の使い道は？　そして、イザナミはいったいどこに!?

ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部

バンダイ '90年4月7日発売 6000円

SDキャラのウルトラ兄弟が大活躍するコミカルな人気RPG第2弾。

自己診断チェックリスト

- □メトロン基地はどこ →1へ
- □エースはどこにいる →1へ
- □謎の円盤基地の入り口は →2へ
- □イカルス星人はどこへ逃げた →2へ
- □月の水が枯れた原因は →3へ
- □キングチョコの入手法 →3へ
- □バラージの星って何 →3へ
- □クレーター基地の入り方 →4へ
- □暗黒の洞くつに入るには →5へ
- □赤い木の実の入手法 →5へ
- □岩の扉を通るには →5へ
- □ドックン星の脱出方法 →6へ
- □タロウを復活させるには →7へ
- □ゼットンの居場所はどこ →7へ
- □かんおけの鍵はどこ →8へ
- □復活基地の入り方 →8へ
- □ウルトラキーの探し方 →9へ

ウルトラ兄弟を襲う怪獣たちとアタマで勝負だ！

1 ウルトラ基地〜メトロン基地

まず、ゾフィーに指令を聞くために、ピグモン村のずっと南にあるウルトラ基地へ行こう。行方不明になったエースを捜せと命令される。そこで、情報集めのため、怪獣ランドへ向かうことにする。ここで怪獣たちの話を聞いているうちに、エースが北西のメガネ半島へ向かったことがわかる。

メガネ半島で、あたりをくまなく調べているうちに、レンズにあたる湖でメトロン基地の入り口を発見！　しかし、基地の中には、怪獣がたくさんいるので、いきなり入ったりしてはいけないぞ。まずはウルトラ基地の周辺で、弱い怪獣を相手にレベルアップをしておいたほうがよさそうだ。レベルの低いうちに基地に入っても、むだ死にしてしまうだけで、なんの得にもならないぞ。急ばがまわれというコトワザが、地球にはあるではないか。

充分レベルアップして自信がついたら、いよいよ基地へ侵入することにしよう。基地のダンジョンでは、怪獣と会う確率が高いが、対ボス戦にそなえて、できるだけ体力を消費しないように進もう。基地の奥にいる、ボスのメトロン星人をやっつけると、捕らえられていたエースを助け出せる。

エースは、このあとしばらくの間パーティーに加わってくれるぞ。エースからは、謎の円盤基地が存在するという新たな情報を得られるが、ひとまずウルトラ基地へ戻ってゾフィーにエースの救出を報告しよう。

2 怪獣ランド〜謎の円盤基地

謎の円盤基地を捜索するため、ふたたび怪獣ランドへ情報収集に向かう。なにか変わったことはないかと、調査している内に酒場のオヤジがいなくなってしまったという情報が手に入る。カウンター付近をよく見ると、なんと、こんなところに地下室への階段があるではないか！　今まで酒場のオヤジが立って

いた場所が、謎の円盤基地の秘密の入り口になっていたとは。

さっそく地下におりると、酒場のオヤジに化けていたイカルス星人がいる。こいつを倒し、基地内をさらに奥へ進む。基地の中は、それほど複雑なつくりにはなっていないので、探索はたいへん楽だ。基地の奥でイカルス星人のボスを見つけ出すのだが、もう一歩というところで、UFOに乗って逃げられてしまう。しかし、これで取りあえず、地球の平和を乱す悪者はいなくなった。

3 月ウルトラ基地～ゲスラーのすみか

イカルス星人の乗ったUFOを追って、月まで来たウルトラマンたちだが、一度ならず二度までも捕り逃がしてしまう。

月のウルトラ基地では、パーティーに新マンが加わってくれるとともに、月の水が枯れてしまったこと、敵のクレーター基地があることなどを知る。しかし、クレーター基地の詳細は不明だ。これはイカルス星人にかまってはいられない一大事だ。さっそく、情報収集のため、砂漠の城へ向かうことにする。

城では、ジャミラ王から力をみせてほしいと頼まれ、怪獣と対戦させられるハメになる。無事怪獣に勝ち、ご褒美のキング・チョコを受け取ろうとすると、UFOで逃げたはずのイカルス星人が、キング・チョコを横取りしようとノコノコとあらわれたではないか。ここであったが百年目。今度こそイカルス星人の息のねを止めてやろう。

イカルス星人を倒し、キング・チョコを手にしたら、ゲスラーのすみかへ。ゲスラーにキング・チョコをあげると、かわりにバラージの星という宝石がもらえるぞ。

このバラージの星、じつは怪獣アントラーを封じ込めていた宝石で、ゲスラーがこれを取ったために、アントラーが復活してしまい、月の水を枯らしていたのだった。アントラーはゲスラーのすみかにのこのこやってくるので、やっつけろ！　アントラーはバラージの星で眠らせることができるので、一気に倒してしまおう。アントラーを倒しさえすれば、月に念願の水が戻るのだ。

4 クレーター基地

アントラーを倒して、月に水が戻り、これで一見落着かと思いきや、今度は水の量が多すぎる。エースは、このことの報告のため、ウルトラ基地へ戻ってしまう。パーティーは、マン、新マンのふたりだけとなる。

砂漠の城でジャミラ王が、あやしいうずまきが発生したという情報を教えてくれるので、さっそくふたりで調べに向かう。

あやしいうずまきを調査すると、なんとクレーター基地の入り口であることがわかった。しかも、基地の中には、ベムスターに敗れて瀕死の重傷を負ってしまったセブンが倒れているではないか！

セブンを助け、パーティーに加えたら、ひとまず体力回復のためウルトラ基地へ戻ろう。準備がととのったら、基地の中をさらに奥へと進もう。すると、セブンを倒したベムスターが待ち構えているので、３人がかりでやっつけてしまおう。

基地の最深部には、メフィラス星人が待ち構えている。メフィラス星人は、破壊光線銃を駆使して、強力な攻撃を仕掛けてくるぞ。必死で応戦して、こいつを倒せば月エリアはクリアーだ。



⬅マン、新マン、エース、80の4人のウルトラ兄弟が活躍。

5 ドックンの町～町の裏の木

月から怪獣墓場へ向かう途中、どうしたことか、マンとセブンはドックン星という小惑星に衝突してしまう。この星は、重力がとても強くて、マンたちの力だけでは、とうてい脱出できそうにない。

落ちたところが幸いにもドックンの町の前だったので、脱出の方法を探すために町で情報収集をしよう。話を聞いているうちに、この星では、子供たちが暗黒の洞くつに住む怪物にさらわれるという事件が起こって困っていること、洞くつの怪物に会うためには、町の裏の木からとれる赤い木の実が必要ということがわかる。

ウルトラ魂が黙ってはいないので、事件解決に乗り出すことにしよう。

まず、赤い木の実を手に入れるべく、町の裏の木へ。ここではちょっとしたイベントがあるのだ。赤い木の実は、木を調べれば簡単に手に入ると思ったら大間違いなのだ。この正体は、じつは怪獣で、倒さないことには、赤い木の実を手に入れることができないのだ。とは言ってもそんなに強くないので、心配には及ばない。要は、どんなときでも油断をするなということだ。

6 暗黒の洞窟～ドックンの町

さて、赤い木の実を手に入れたら、暗黒の洞くつへ向かおう。小惑星ということもあって、マップはすごく狭いので、あっという間に洞くつへ到着だ。赤い木の実のおかげで、洞くつの奥にある岩の扉をなんなく通り抜け、子供をさらった怪獣と対決する。

会うまでは、どんなものすごい大怪獣が出て来るのかと思っていたのだが、なんのことはない、ボスは回復系のカプセル怪獣でおなじみの、ガパドンではないか。ただし、カプセルに入るには少しばかりサイズが大きいようだ。しかも大きいだけで、強さは並のガパドンとかわらない。さらりとやっつけて、子供たちを助け出し、早く村人たちを安心させてあげよう。

子供たちを無事救出したら、ドックンの町の町長に会いに行こう。町長は、救出のお礼にと、町の宝である大砲を動かして、どこへでも好きなところへ飛ばしてくれるという。さっそく町長の家の裏にある大砲の中に入って、ようやくドックン星の重力とはおさらばだ。いっきに怪獣墓場へゴー！

7 墓守りの塔～シーボーズの墓

ドックン星という、おもわぬ寄り道のすえ、ようやく怪獣墓場に到着したマンたちを待っていたのは、何者かの手によって怪獣たちがよみがえり、暴れているという事件だった。しかも、先に事件をしらべていたタロウが、なにものかにやられ、死んでしまったことを知らされる。

とるものも取りあえず、ウルトラの母がタロウの世話をしている銀十字衛星へ向かう。ここで、タロウを生き返らせるためには、ゼットンからカラータイマーを奪い返さなくてはいけないことを教えてもらう。マンたちは、タロウを復活させるべく、ゼットンの居場所をつきとめるため、怪獣墓場での調査を開始する。

いかにも怪獣の隠れ場所となっていそうな怪獣共同墓地をくまなく調べるためには、どうやらかんおけの鍵が必要のようだ。そこで、まず、ウルトラ基地の南にある墓守りの塔へ向かおう。ここでコダイゴンを倒して、かんおけの鍵を手に入れるのだ。

怪獣共同墓地で調査を進めていると、シーボーズの墓が不審な動きをするという情報が入ってくる。さっそくシーボーズの墓へ向かい、付近の墓を調べると、なんと、地下に通じる穴がぽっかりと口を開けたではないか。

しかも、中にはタロウを倒した、にっくきゼットンが待ち構えている。セブンと力をあわせて、ゼットンを倒し、カラータイマーを奪い返そう。カラータイマーを手に入れたら、銀十字衛星へとって返し、さっそくタロウを生き返らせてやろう。

8　怪獣共同墓地〜怪獣復活基地

無事復活して、パーティーに加わったタロウの話によると、どうやらこの星のどこかに、死んだ怪獣を復活させる基地が存在するようだ。さらにウルトラ基地からも、復活基地をつぶせとの指令が入る。さっそく調査にのりだしたのだが、復活基地とおぼしきところは、バリアに囲まれていて、一歩も中に入ることができないのだ。

そこで、別な入り口を求めて、いままで手つかずだった、ウルトラの墓を調べることにする。かんおけを調べていると、突然、中に吸い込まれてしまった。かんおけの中でもがいていると、どこからともなく2匹の怪獣が現われる。かんおけの中から、息をひそめてようすを観察していると、どうやら2匹は、死体を復活基地でよみがえらせるために、かんおけを運び出そうとやって来たようだ。さいわいにも2匹は、マンたちの存在には気づいていないようすなので、コイツらに復活基地まで道案内してもらうことにしよう。

復活基地に無事到着したら、ここまで連れてきてくれた2匹の怪獣を倒して、基地内部へ侵入する。基地の深部ではヤプール人が、リサイクルマシーンを使って、怪獣を復活させているではないか。ヤプール人と闘おうとすると、時間稼ぎにつぎつぎと復活怪獣を向かわせてくる。これらの復活した怪獣と戦わなくてはならないが、心配することはない。さほど強くない怪獣ばかりなので、サクサクと倒すことができるはずだ。最後にヤプール人を倒して怪獣墓場の秩序をとりもどそう。

9　ウルトラの国

ウルトラの国まで来れば、冒険もいよいよ大づめだ。ここでは、なんと聖なる山のウルトラキーが盗まれるという、大事件が発生していた。ウルトラキーを失うとは、ウルトラの国の存亡にかかわる一大事だ！

生まれ故郷で骨を休める暇もなく、一行は、さっそく聖なる山へ調査に向かう。そこにはウルトラキーを奪い去っていった何者かにやられた80が、傷つき倒れていた。80の話によると、どうやらウルトラキーは、同じウルトラ兄弟の格好をした者の手によって盗み出されたらしいというのだ！　まさかウルトラの兄弟の仲間にそんな大それたことをする者がいるとは考えたくもないが……。

ウルトラの父に話を聞いても、キングに聞いてくれというばかりで、さしたる情報を得ることができない。どうもアテにならないので、しかたなく、キングに話を聞くべく、キング城へ向かうことにする。

キングに事情を話すと、洗礼の玉を授けてもらえる。この洗礼の玉をウルトラ兄弟の格好をした者にかざすと、なにかがわかるらしいのだ。さすがはウルトラの王、一味ちがった解決法だ。洗礼の玉をたずさえて、さっそくにせウルトラ兄弟探しに出発だ。

あちこちを捜索したのち、ウルトラシティーにいたアストラに洗礼の玉をかざしてみると、なんとコイツはニセモノではないか！　怒りにまかせて、このにせアストラを叩きのめしてやろう。

アストラに化けていた怪獣を倒したあとには、階段があらわれた。なんと、地下には本物のアストラが、氷づけにされて倒れているではないか。さっそく救出してあげよう。

アストラからの新たな情報をもとに、ウルトラの国と宇宙の平和のため、待ちうける次なる敵に向かってつきすすむのだ！

ファイナルファンタジーⅢ

スクウェア　'90年4月27日発売　8400円

シナリオの魅力でみせるRPGのシリーズ第3弾!!　悩んでる人はすぐチェック。

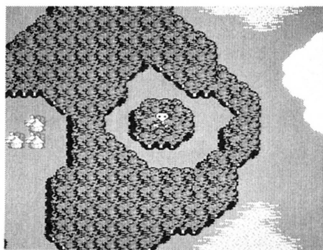
自己診断チェックリスト

□ランドタートルが倒せない →1へ
□ガズスの町から進めない→3へ
□ワイトスレイヤーが欲しい→4へ
□ジンに会うことができない→5へ
□バハムートに勝てない →7へ
□トーザスの抜け道で簡単に全滅してしまう →9へ
□ネプト竜がジャマして外へ出られない →11へ
□船出したはいいが、何をすればいいかわからない →12へ
□いつまでたっても、オーエンの塔の謎が解けない →18へ
□火の称号が手に入らない→22へ
□ハインに勝てない →23へ
□浮遊大陸から出たが、何をすればいいかわからない→25へ
□怪鳥ガルーダに勝てない→32へ
□時の神殿はどこに →35へ
□カタストの入手方法 →38へ

2つの世界にまたがる、壮大なストーリー

1 祭壇の洞くつ

脱出にはランドタートルを倒さなくてはならない。レベルを1か2アップさせてから戦おう。ランドタートルには、なんきょくのかぜが有効だぞ。地下2階のさっきとは別のフロアに武器とお金の入った宝箱が落ちているから、クリアー後にもう一度探検しよう。



⬅スーパーファミコンで第4作の発売も決定している。

2 ウルの村

長老トパパの話を聞いて、裏の倉庫でケアルを取ったら準備オーケー。倉庫の途中に現われるウェアウルフの毒には注意。

3 カズスの町

ジンの呪いで人々が幽霊にされてしまっている。宿屋にいるシドじいさんに話かけると、西の砂漠に隠してある飛空艇のありかがわかる。ジンを封印するための、ミスリルリングの話も重要だ。

4 サスーン城

サスーン王からサラ姫が封印の洞くつに向かったことを聞く。左の塔にあるワイトスレイヤーを取り、ジンの待つ封印の洞くつへ。

5 封印の洞くつ

サラ姫を捜し出すことが先決だ。隠し扉はガイコツに向かいAボタンを押すと現われる。そして、ジンとの対決。炎系の魔法は通用しないから注意。ミスリルリングを封印したらカズスの町で飛空艇を改造してもらおう。

6 カナーンの町

シドの奥さんの病気を治すには、エリクサーが必要だ。町の中の水路をこえた場所にある。ちょっとまわり込めば取れるぞ。シドからは、アーガス王が飛空艇の秘密を知っているらしいという情報を教えてもらえる。先へ進むにはミニマムが必要になるが、デッシュという男が買っていってしまったらしい。とりあえずデッシュを追うことにしよう。

7 バハムートの巣

デッシュを追いかけて、カナーン南にある山頂へ続く道を上ぼって行く。白魔法のエアロは空気を切りさく呪文なので、空を飛ぶモンスターに絶大な効果を発揮する。白魔導師は必ず連れて行きたい。山頂でバハムートに出会うが、こいつはとんでもない強敵。いまのレベルでは、早急に逃げるしか手はない。

8 トーザスの町

カナーン東南にある回復の森で情報を聞き、ミニマムを使ってコビトの町トーザスへ行こう。シェルコ先生の病気をどくけしで治すと、ミラルカ谷への抜け道を教えてくれる。

9 トーザスの抜け道

この洞くつは、小さいままで通り抜けなければならない。小さい状態だと攻撃力、防御力ともに1になってしまうので、魔法の使えないキャラは、魔導師系のキャラにジョブチェンジしてしまおう。トーザスで魔法を買いこむのも忘れないように。

10 バイキングのアジト

隠された宝箱の中から、サンダラ、ブリザラ、ファイラという超強力な魔法を手に入れることができる。この後のネプト神殿でも、小さいまま行動しなければならないので、まだ全員、魔導師系のキャラのままでいるのが得策だろう。ネプト竜は倒すことができない(倒せても復活する)。ネプト竜を避けて、先に神殿に向かおう。

11 ネプト神殿

この神殿も小さい状態でないと、迷宮内へ進むことはできない。ボスは大ネズミ。小さいので武器攻撃は役に立たず、魔法オンリーの戦いになるのだ。バイキングのアジトで手に入れた黒魔法をうまく使って倒そう。ここをクリアーするとエンタープライズが手に入り、いよいよ船の旅が始まる。

12 トックルの村

西の砂漠からきた、アーガスの紋章をつけた兵士たちに略奪されてボロボロの村だが、あちこちに武器などのアイテムが隠れているぞ。取りもらしのないように。この辺りから、連れているデッシュが重要な情報をくれることが多い。何もないところでも、たまにBボタンを押すのを習慣にしておこう。

13 グルガン族の谷

予言者の一族であるグルガン族。軽薄な印象のあるデッシュが、じつは重要な人物であることがわかる。長老からトードをもらったら、北東にあるオーエンの塔をめざせ。

14 古代人の村

ここでは多くの新事実を手に入れることができる。この大陸が宙に浮いていることや、光と闇のクリスタルがあることなど盛りだくさん。きっちり話を聞いていこう。チョコボを使って大陸を1周すれば、コビトのパンがいくらでももらえるぞ。

15 生きている森

砂漠を動きまわっていた不気味な物体は、

じつは森の長老で、ハインという魔導師に操られていることがわかる。

16 アーガス城

誰もいない無人の城。トックルで聞いた、アーガスの兵士が西の砂漠からやってきたという情報。どういうことなのだろうか。

17 チョコボの森

古代人の村の東にある。トーザスの野菜を手に入れて使うと、荷物を預かってくれるデブチョコボが現われる。

18 オーエンの塔

この塔に入るにはトードの魔法でカエルにならなければならない。持ってない場合はグルガン族の谷へ行って取ってくること。塔内部に侵入したら、すぐに元の身体に戻っておこう。カエルのままでの戦闘は無理があるぞ。

塔の謎はデッシュに聞こう。Bボタンを押せば話してくれるはず。レベルは12～14あれば大丈夫だろう。この塔をクリアーすると外海へ出られるようになる。

19 ギザールの町

デブチョコボを呼び出すのに必要なギザールの野菜を売っている。

20 ドワーフの洞くつ

グッコーに盗まれた、ドワーフのつのを取りに地底湖へ向かう。地底湖の中へは、トードを使えば入れるぞ。また、ここにある武器屋には、かなりいいものが揃っているので、装備を整えておくといいだろう。

21 地底湖

グッコーは地底湖の奥にいる。そんなに強敵ではないので、楽に勝てるはずだ。ドワーフのつのを取り戻して、祭壇に置くと再びグッコーに盗まれてしまうのだが……。

22 炎の洞くつ

炎のクリスタルが祭られているだけあって、出現するモンスターも炎系の魔法には強いものばかり。逆に氷系の魔法には弱いから、ブリザドは欠かせない。ボスのグッコーは炎のクリスタルのおかけで、サラマンダーに変身している。やはり氷系の魔法が有効なのだ。

またモンスターのなかには自爆を使ってくる奴もいる。くらうとダメージが大きいので、速攻でかたづけてしまおう。

ここをクリアーすると炎のクリスタルの称号である狩人、ナイト、シーフ、学者へのジョブチェンジができるようになる。さらにドワーフの洞くつにいくと宝箱も取りほうだいになっているからチェックを忘れずに。

パーティーにはナイトと学者を加えておくと後の展開が楽になるだろう。

23 ハインの城

トックルにいくと突然つかまってしまい、気がつくとハインの浮遊城の牢屋に入れられている。牢屋からはミニマムで脱出しよう。

ボスのハインはバリアチェンジという技で自分の弱点をクルクル変えてしまう。パーティーには敵の弱点をみやぶる能力のある学者を必ず加えておこう。

クリアーすると、生きている森の長老からは風の牙、アーガス王からは時の歯車を、それぞれ入手できる。

24 カナーンの町

時の歯車をシドに渡すと、エンタープライズを改造してくれる。これで空を飛ぶことが可能になり、浮遊大陸から飛び出せる。

25 難破船

浮遊大陸の北東にある。迷わないように。

26 水の神殿

難破船でエリアにポーションを使って仲間にしたあと、南にある水の宮殿へ。クリスタルのかけらはエリアしか持つことができない。

27 水の洞くつ

最下層に眠る水のクリスタルを守るのはクラーケン。比較的電撃の魔法には弱いので、黒魔導師をうまく使おう。クリアーすると、風水師、竜騎士、バイキング、空手家、吟遊詩人、魔剣士、幻術師など、水の称号のジョブを使えるようになる。

28 アルムの町

水の称号を手に入れると大陸が浮かび上がり、パーティーはこの町の宿屋で目がさめる。次に目指すクリスタルはゴールドルの屋敷にあるのだが、そこへ行くには底なし沼を越えなければならない。これには浮遊草のくつが必要。この町の下水道に住むデリラばあさんが持っている。

29 ゴールドルの館

この館には鍵のかかったドアが多いので、たくさんの魔法のカギか、先頭にシーフのキャラを加えておくことが必要。このあと、お金がとても足りなくなるので、きんきらの剣はすべて取っておきたい。

30 ダスターの町

サロニアの南南西にある。吟遊詩人と風水師の装備が手に入る。町の奥にいる吟遊詩人の歌は必ず聞いておこう。

31 レプリトの町

サロニアの北にある幻術師の村。幻術師の魔法は、ボスなどの単体で出現する敵には超有効だ。

32 サロニア城・町

城に近づくと砲撃されて、エンタープライズを壊されてしまう。ここへ来るのは世界をくまなく冒険してからにしよう。

サロニア王を操る大臣ギガメスの正体は怪鳥ガルーダ。こいつを倒すには、竜騎士でなければダメだ。パーティーのうち３人を竜騎士にジョブチェンジさせてしまうのも、ひとつの手である。竜騎士の装備を整えるのには、きんきらの剣が役に立つぞ。クリアーするとノーチラス号が手に入る。

33 ドーガの館

ドーガから教えてもらう情報が重要だ。奥の部屋にある壺で、ＨＰ、ＭＰの回復が可能。強力な魔法も手にいれておきたい。

34 魔法陣の洞くつ

小さい状態でしか行動できない。当然パーティーは魔導師系で組んでおいたほうがいいだろう。クリアーするとエウレカのカギが手に入り、ノーチラスが潜水可能になる。

35 時の神殿

神殿の位置はサロニアの南、二本角岬の海底。ほとんどの扉にはカギがかかっている。

36 ドーガの村

ダルグ大陸南東にある村。あらゆる魔法を売っている。

37 海底洞くつ

ゴールドルの館の東の海底にある。宝物が豊富だが出現モンスターがとても手ごわい。

38 サロニアの地下道

サロニアの東の海底にある。オーディーンを倒すと、カタストが手に入る。

イースII

ビクター音楽産業　'90年５月25日発売　7500円

『イースI』でダルク＝ファクトを倒したアドルは、いま、新たな冒険に旅立つ。

自己診断チェックリスト

- □すぐやられてしまう　→１へ
- □ダメージを与えられない→２へ
- □魔法が使えない　→３へ
- □廃坑へ入れない　→３へ
- □ベラガンダーに勝てない→４へ
- □６人目の神官の居場所　→４へ
- □氷の世界で先に進めない→５へ
- □氷の世界の出口が開かない→５へ
- □熔岩の有毒ガスにやられる→６へ
- □熔岩の橋をわたれない　→６へ
- □通行証が手に入らない　→７へ
- □神殿の鍵が手に入らない→７へ
- □聖なる杯が見つからない→８へ
- □銀のペンダントがない　→９へ
- □石化が解けない　→９へ
- □サバを倒せない　→９へ
- □黒い真珠が見つからない→９へ
- □魔導師ダレスを倒せない→10へ
- □最強の武器がそろわない→10へ

ストーリーこそ楽しみたいアクションRPGの続編

1　基本的な攻撃方法

基本的には、剣を持って敵に体当たりをすればダメージを与えられるはずだが、真正面からではこちらも傷ついてしまう。そんなときは、モンスターとキャラクター半分だけずらして体当たりしよう。引いたりせずに、そのまま行けるところまで押して行って、壁やくぼみ、コーナーなどに追いつめ、身動きできないようにしてやれば楽に勝てる。

敵の側面や、後ろから攻撃するのもおおいに有効な手だ。この場合も必ず半キャラ分ずらしてやることが大事。命がかかっているんだから、卑怯だなんて言ってられないぞ。

ファイアの魔法を使えば敵を遠くから攻撃することができる。敵をその場からどかしたいというときにも役に立つのだ。

2　どんどん戦ってレベルアップ

敵を避けて先へ進むことばかり考えているとすぐ行き詰まってしまうぞ。レベルアップしてSTRを上げてやらないとまったく歯が立たない相手がいるのだ。

初めのうちは強いヤツはなるべく避けて、確実に勝てる相手とだけ戦って経験値を稼ごう。先へ進めば進むほど強い敵が出てくるから、ときには先へ進むのを後回しにしてでも、経験値を十分に上げておこう。長い一本道は、ひたすら行ったり来たりしていると、敵が勝手にぶつかってやられてくれるので、経験値とゴールドを稼ぐのには都合がいい。

どうしても強敵と戦わなければならない場合には、ファイアの魔法が有効だ。とくに５番目のボスまではファイアでないと倒せないと言ってもいい。

ファイアを撃ってみて、カキンという音がした場合、その敵はレベルアップしてからでないと倒せないことを示している。まだそのエリアへ足を踏み入れるのは早いのだと判断しよう。

3 長老はどこに

廃坑の門番をしているアスタルは、長老の許可がないと扉を開けないと言う。ところが長老の家に行っても老婆がいるだけだ。長老はどこに？

今は長老のことは忘れて、廃墟を徹底的に探検しよう。マップの左の方に老人がいるはず。とにかくこの老人と話をしよう。彼こそ、村で噂を聞いたレグスという人物だ。レグスはある頼み事をしてくるので、それを聞き届けてやり、その後に北西のはずれにたたずんでいる女神の像に触れてみよう。するとやっとマジックポイントが表示されるようになる。しかし、魔法のアイテムを持つまでは魔法は使えないぞ。

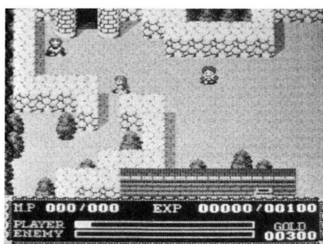
さて、廃墟でのイベントはこれで終了。あれ、長老は？　とりあえず一度村へ戻ってみよう。実は長老はランスの村に戻っているぞ。

4 邪悪の鈴

廃坑の中でたくさんのアイテムを拾ったことと思う。とくにマトックは拾わないと先へ進めないので注意が必要。５人の神官の像にイースの本を返し、いろいろな情報を手に入れた。しかし、イースの本は６冊、ひとり足りないじゃないか。

そこでさらに先へ進むと、最初のボスキャラ、ベラガンダーに会ってしまった。こいつは飛んでいるときは無敵なので、着地した瞬間を狙おう。

こいつを倒すとその先の扉を通ることができる。うげ！　またもや底知れぬ廃坑じゃないか。この廃坑の一番奥まで進むと、そこに邪悪の鈴がある。これを取れば廃坑は終了だ。この邪悪の鈴をジラの家の地下室で鳴らしてみよう。壁に穴が開いて、通れるようになる。気にかかっていた６人目の神官の像は、じつはここにあったのだ。



⬅半キャラずらしが、このゲームのアクションの基本だ。

5 氷の世界、ノルティア

廃坑を抜けるとそこはノルティア氷壁。ここにはたくさんの仕掛けがあるぞ。

まず、氷霧の玉を取る。これを使って、あるところに氷の橋をかけるのだ。かくし部屋には精霊の衣があるはず。また、ファイアの魔法をレベルアップさせる鷹の彫像も手に入れよう。氷塊が置かれて前進できないところでは、ファイアの魔法を使うのだ。ただし、レベル10以上でないとうまくいかないぞ。テレパシーの魔法を手に入れたら、モンスターと話ができる。かなり重要なネタを提供してくれるモンスターもいるので、せひ試してみるべし。石の靴を手に入れて、氷の滑り台を上ぼることができるようになれば、この面はクリアーしたも同じだ。

しかし、ここは出口がまたくせものだ。この扉はどうしても開かない。なんとこれは偽物の扉なのだ。ところで、君は幻影の鏡を手に入れただろうか。それをここで使うと真実の扉が見えるはずだ。

6 熔岩の世界、バーンドプレス

ここには小さな村が存在する。まずその村までたどり着こう。そこで、ふたりいる橋番と話をすると、この世界でやるべきことがはっきりするのだ。

ここのモンスターはみんな手ごわい奴ばかりだ。アドルはレベルが11から12くらいないとまともに戦えないはず。ファイアの魔法も

なかなか効かないので、君の腕が要求されるぞ。
次に、氷の世界からの通路のそばでロダの葉を拾わなければならない。これは有毒ガス地帯を通るときに必要なものなのだ。
黒い真珠を見つけたら、橋番の息子タルフを救出しに行こう。そして再び熔岩の村へ。橋をおろしてもらい、やっと次へ進めるのだ。

7 サルモンの神殿

ラミアの村にやってきた。ここでしばし休憩をとろう。鋭気を養って、さあ、いよいよ敵の総本山サルモンの神殿に向かうのだ。この神殿の最深部に最後の敵がいるぞ。しかし、この神殿は途方もなく広いぞ。
まず入り口では、ラミアの村人が言ってたことを思い出そう。この神殿の中では、テレパシーの魔法がおおいに役に立つのだ。
最初に戸惑うのは、通行証の入手方法だろうか。これは、神殿1階の右にある扉の向こうの敵からもらうのだ。テレパシーで話しかけた後、アドルに戻って戦い、勝てば手に入れることができる。
会議室の会話は、声が小さすぎて何を言ってるのかわからない。こんなときは、例のアイテムを使うんだったね。そう、熔岩の村でもらったやつだ。この会議室の会話はきわめて重要だから、聞き逃がしてはいけない。いけにえの人間たちが脱走したこと、しかもその人間たちは神殿の鍵を持っていること、幹部識別コードなどがその内容だ。
やすらぎの指輪を手に入れたら、落とし格子へ行こう。いつもの手を使って門番をだまして格子を開けさせると、神殿の左側を自由に歩くことができるようになる。アイテムがあちこちに眠っているので、ぜひすべて取っておきたい。アイアンシールド、タイムストップなど、おおいに役立つものばかりだ。
神殿内でダレスと出会う。変身してても、侵入者だということがばれてしまう。でも大丈夫。こいつはすごむだけで、たいしたことはできないのだ。人間に戻れなくなってしまうが、神殿の探索にはかえって好都合くらいに思っておけばいいのだ。

8 聖なる杯

そのまま進んで行くと、地下水路の中に、脱走した人間たちのかくれ家があった。だが、そこの人たちはモンスターの姿のアドルを信用してくれない。村人たちは、ただ聖なる杯を手に入れ、ラミアの村のレグのところへ持って行けと言うばかりだ。
さて、そこで神殿左側のすみにある、ほかの部屋と壁の色が違う部屋を探しに行こう。その部屋には、魔力が漂っていて、一見何もないように見える。どうしたらいいだろう。そこで聖なる杯のある部屋は、光を司る神官ダビーの部屋であったという情報を思い出さなければならない。あの、ラスティーニ廃坑の中で拾ったライトの魔法を使うのだ。これで見えなかった宝箱が見えるようになる。
聖なる杯を手に入れたら、リターンの魔法でラミアの村へ戻ろう。魔物の姿をしているので、ほかの人とは話をせずに真っ直ぐにレグの家へ行かなければならない。
人間の姿に戻ったら、再び神殿内のかくれ家へ行って人々に会う。今度は中へ入れてくれるから、話をして鍵をもらおう。

9 呪いを解け

ところが、アドルは後をつけられていたのだ。ダレスは卑怯にもアドルを狙うのではなく、脱走した人々を石に変えてしまったのだ。彼らを助けなければ。
まずは4番目のボス、ドレーガーを倒さなければならない。ドレーガーの後ろから女神の像が現われ、メッセージを伝えてくれる。
そのメッセージにしたがって、銀のペンダ

ントを探すのだ。場所は、地下水路の中だ。途中、剣を持った石像がぽつんと立っているから、その位置を覚えておこう。

銀のペンダントを持って再び女神像のところへ戻ると、やっと、サルモンの神殿本館への入り口が現われる。神殿本館内を歩いていると、リラの貝がらからハダトの声がする。村へ戻って来いと言うのだ。せっかくここまで来たのに、と思いつつも、ラミアの村へ戻らなければならない。村にはタルフが来ていて、あやしい人物がアドルを捜していたと言う。

またもや神殿内に戻って、探索を続けるとバトルシールドを見つけることができるはず。これは強力だ。ときどきルーに変身して情報を集めることも忘れないようにしよう。

モンスターの情報では、キースが神殿に忍び込んでいるらしい。彼は地下水路にかくれている。キースは地下水路の鍵をくれ、王域へ行くにはこの水路しかないと言う。

龍の紋章の扉が水路調節室だ。奥にあるパネルを押すと、水路に充満していた水が干上がって、水路の中を歩けるようになる。バトルアーマー、バトルソード、はやぶさの彫刻などを手に入れて、女神の部屋に通じる通路を歩いていると、再びキースのおでましだ。重要な話があるようだ。

女神の部屋へ行って、メッセージを聞き、鐘つき堂へと向かう。

鐘つき堂の入り口では、5番目のボス、サバが待っている。こいつは、ぎりぎりまで近づき、顔を見せているときにファイアを連射するとわりと簡単に倒れてくれる。

鐘つき堂をかけ上ぼる。急げ。5つの鐘が鳴り終えたときにマリアは息絶えてしまうのだ。鐘つき堂で夢見の石像を手に入れ、女神の部屋へ戻る。ところが、石像には目がひとつしか入っていない。その目となるべき、黒い真珠を探さなければならない。

黒い真珠と言えば、熔岩の村のタルフが持っていたはずだ。ラミアの村に戻って聞いてみると、落としてしまったらしい。そしてそれを、ローブをまとった男が拾って、神殿に持って行ってしまったというではないか。

会議室で黒い真珠を手に入れたら、三たび女神の部屋へ行こう。呪いを解くには、この夢見の像を鐘つき堂のいただきで天に掲げるのだ。白い光がさし、悪の呪いが解かれる。

10 悪の権化ダームを倒せ

次に行くのは、脱走者たちのかくれ家だ。ここで金のペンダントを入手できる。さらに、ほかにも石化された人がいたはず。彼も人間に戻っていて、最強の剣クレリアソードをくれるぞ。なんと彼の家にはクレリアアーマーもあるという。ここは一度ラミアの村に戻って、彼の父親ハダトに会おう。

いよいよ神殿中枢部へ進む。中枢部へは女神像が導いてくれる。女神の部屋ではなく、女神像のあった部屋だから間違えないように。

その先には6番目の、そして最後のボス、魔導師ダレスが待っている。こいつには魔法はいっさい効かない。ダレスの放つ炎を避けながら直接攻撃をかける以外方法はない。

ダレスを倒せば、いよいよ終わりのときは近い。中枢部ではいろいろな人たちと出会うことができる。

通路にはいくつかの仕掛けがある。あちこち歩き回り、いろいろ試してみるといい。ここまで来た君にはなんでもないはずだ。

クレリアシールドも手に入れ、装備も最強になった。女神の指輪、シールドの魔法など、残すことなくアイテムを手に入れたら、今一度パラメーターをマックスまで上げておこう。物語の始めの方でランスの村の長老が語っていたふたりの少女もいる。彼女らの正体は、最後の敵ダームを倒したとき明かされる。

ついにアドル最後の戦いのときがきたっ!!

ウィザードリィⅢ ダイヤモンドの騎士

アスキー　'90年3月9日発売　6500円

元祖3DRPGのファミコン第3作はオリジナル『Ⅱ』のシナリオが原作。

自己診断チェックリスト

- □マジックアーマーがない→1へ
- □さびたカギがない →1へ
- □血まみれのバッチがない→1へ
- □黒檀のカギがない →1へ
- □奇妙な紋章がない →2へ
- □修道院のカギがない →2へ
- □マジックシールドがない→2へ
- □ミスリルのカギがない →3へ
- □マジックソードがない →3へ
- □マスターキーがない →4へ
- □マスターキーのある場所に行けない →4へ
- □マジックヘルメットがない →4へ
- □マジックガントレットが取れない →5へ
- □ニルダの杖が手に入らない →6へ
- □地下6階に進めない →6へ

想像力ふくらむ巨大な地下迷宮の世界へ

迷宮は東西南北、各20マスで構成されている。文中の座標は左下を(00.00)としたもの。たとえば、東に2、北に3移動した地点なら(02.03)と表記することにする。

1 地下1階

まず冒険の第一ステップ。レベル5ぐらいを目標にして戦うといい。魔術師がマハリトを覚えていると安心できる。戦闘に自信がついたらテレポートを利用し、フロアのすみずみまで探検してみよう。このフロアのおもなイベントを紹介しよう。

●(07.12)の地点でさびたカギが手に入る。これを(17.06)に持って行って黒檀のカギと交換。地下2階で修道院のカギと交換できる。

●(19.11)でコボルトキングに遭遇、勝てば血まみれのバッチが手に入る。

●(15.02)でマジックアーマーが現われる。

●(03.17)でマーフィーズゴースト出現。

●(10.00)への侵入は奇妙な紋章が必要。

●(14.14)で亡霊のメッセージを聞ける。

2 地下2階

地下1階に比べて格段に強いモンスターが続々登場。呪文を無効にしてしまうスモッグビースト、忍者のクリティカルヒット、マミーのエナジードレインなど、その攻撃方法は多彩でシビアなものに。最低でも、レベル7以上でないと安心して探検できないだろう。またテレポートも数多く、一方通行で制限されることも多くなるので迷いやすい。決して無理せず、戻ってくることだ。このフロアのおもなイベントを紹介しよう。

●(14.18)で地下1階で手に入れた血まみれのバッチと交換に奇妙な紋章が手に入る。

●(03.10)で黒檀のカギと交換に修道院のカギが手に入る。

●(07・01)に入るには地下3階でミスリルのカギを手に入れてから。

●(17.02)でマジックシールドが現われる。その先の階段が地下3階への近道だ。

3 地下3階

モンスターの強さは地下2階とそれほど変わらないが、複数の種類の敵に違うパターンの攻撃を組み合わされてかけられるのが厳しい。レベル9以上で戦うのが正解だろう。南東のブロックは修道院になっていて、ここの探索がメインの冒険になるはずだ。このフロアのおもなイベントを紹介しよう。

●シュート。地下4階に落とされてしまう。不用意に落ちてしまうと全滅のピンチ。

●(14.06)には井戸があり、5000GPで城まで戻ることができる。

●(13.00)の扉は修道院のカギがなければ中に入ることができない。

●(17.03)の扉の中に入るには、地下4階で手に入るマスターキーが必要。

●(11.07)で奇妙な紋章と交換にミスリルのカギが手に入る。

●(16.03)でマジックソードが現われる。

4 地下4階

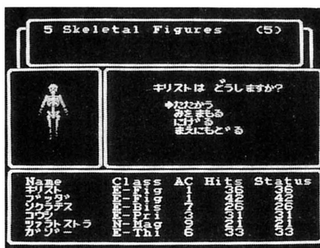
地下3階に比べてモンスターはだんぜん強い。魔術師ならラカニトとマダルト、僧侶ならマディあたりを覚えていないとツライだろう。レベルは11か、それ以上は必要。また、フロアのつくりも複雑で、ダークゾーン、呪文封じ、ワープなど、トラップもさまざま。デュマピックを惜しまず使って進もう。このフロアのおもなイベントを紹介しよう。

●(18.15)で100000GP払えば、重要なヒントを聞ける。

●(04.04)でミスリルのカギと交換にマスターキーが手に入る。地下3階からシュートしなければ入れないポイント。

●(09.10)から城に戻される。

●(16.03)でマジックヘルムが現われる。



←画面は単調でも、奥に何かを感じさせる緊張感がたまらない。

●(09.14)に呪文封じの忠告。ほかに数ヵ所同じトラップがある。

5 地下5階

ゲームの最難関エリア。モンスターたちのレベルは非常に高くドレイン、石化などの攻撃をしかけてくる。レベル13あたりで挑戦できるが、より成長して挑戦したほうがいい。ワープがなく構造が単純なので落とし穴や落石の位置を確認すれば、あまり難しくないはず。このフロアのおもなイベントとポイントは

●(10.04)で「ここからは入れぬ。飛ぶがよい」というメッセージが聞ける。これをヒントに謎を考えてみよう。

●(09.04)にマジックガントレットが出現。上のメッセージの意味が解明されないとガントレットを手に入れることはできない。

6 地下6階

石のブロックがひとつもないフロアだ。最強の呪文を唱えるモンスターも登場して、やっぱりハンパじゃない。ニルダの杖のヒントは老人から聞くことができるぞ。ま、条件としてはマジックアーマー、マジックシールド、マジックソード、マジックヘルメット、マジックガントレットを倒して得られる、ダイヤモンドの装備をすべて身に付けているキャラがいることだ。取り忘れていたものがあったら取りに行かなくては。

このフロアの謎、ポイントについては自分で確かめながら解いていってほしい。

ディープダンジョンⅣ

アスミック　'90年4月6日発売　6500円

数ある冒険を、選択しながら成長する。
内容豊富なもうひとつの人気3DRPG。

自己診断チェックリスト

- □いろんな情報で混乱する→1へ
- □オートマップにならない→1へ
- □最初の目的がわからない→2へ
- □コスクの竜が強すぎる→3へ
- □カレフはどこにいるの→3へ
- □エレクはどこにいるの→4へ
- □カリムの塔で迷った→4へ
- □エレクのいる部屋のカギは→4へ
- □形見の剣はどこにあるの→5へ
- □竜の山の妖精がどかない→5へ
- □魔王の城に入れれない→6へ
- □魔王の部屋に進めない→6へ
- □水源の蛇に勝てない→7へ
- □財宝の洞くつで開かない部屋がひとつある→8へ
- □薬草はどこにあるの→9へ
- □ホロスの病の原因は何→12へ
- □竜をなんとかしてあげたい→12へ

クエストは、ひとつひとつクリアーしていこう！

1 クエストについて

メインクエストとサブクエスト。これらをすべて同時に考えているとどうしてもアタマが混乱する。そんなときはメインクエスト＋サブクエストふたつ、の3つに的を絞ってゲームを進めるのがよろしい。つまりサブクエストについては、ぜったいに3つ以上を同時に進行させないと決めておくのだ。これでゲームの流れはスムーズにつかめるはずなのだ。

というわけで、ここからのストーリー解説は、クエストごとに話を進めていく。

2 メインクエスト―アムル

ゲームの中にはいろんなポイントがあるけれど、メインクエストをクリアーするためには、最短での10ヵ所をまわればよい。あとは、素通りしてもかまわないのだ。

冒険はアムルの町から始まる。村長をはじめとする村人たちに話を聞いておこう。とくに父フレドの友人だった老人とは2回話すこと。オートマップに必要な水晶玉をくれるうえ、メインクエストの目的も教えてくれる。

3 メインクエスト―ローラム

次のメインクエストのポイントはタフルの町にあるローラム城まで飛ぶ。途中の町などでも関係のある話を聞けるはずだから、チェックしておくのもいいだろう。

ローラムに立ち寄る理由は、コスクの山に住むカレフを仲間にするため。そのためには、森の番をしている竜を突破しなければならない。戦ってもいいけど、相当のレベルが必要だ。ローラムの王に許可証をもらえば、すんなり通してくれるぞ。

4 メインクエスト―カリム

こんどは僧侶のエレクを助けるためのカリムの塔がポイントになる。ここではふたつの鍵を見つけることがクリアーの第一条件。ま

ず2階で1個目のカギを拾ったら、扉を開けまくって情報集め。部屋に閉じ込められていた人が有効なヒントを教えてくれるぞ。エレクは4階にいるが、3階のボスを倒して鍵を手に入れないと救出はできない。

5 メインクエストー竜の山周辺

次のポイントは竜の山周辺。まず竜の洞くつで形見の剣を取る。それを錬金術師のところに持っていくと、竜の山にあるマンドレイクを取ってこいと言われ、鉄の護符をくれる。鉄の護符を使って妖精をどかし、マンドレイクを取って錬金術師の家に戻る。以上がここでしなければならない行動。竜の洞くつ、竜の山、ともにゲーム中最難関のダンジョン。ハンパなレベルでは無理だ。

6 メインクエストー魔王の城へ

いよいよ最後の決戦。魔王の城へはエレムの山を経由する。が、しかし手ブラではいけない。山から魔王の城に入るためには回廊の道というアイテムが必要。一度ローラムへ戻って、王様からこのアイテムをもらわなければならないのだ。これを持っていると、今まで見えなかった道がわかり城まで行ける。

もちろん魔王の城はダンジョン。ここを踏破するポイントはテレポートをうまく利用すること。まともに歩いていては魔王のいる部屋には行けない仕組みだ。

7 水源のクエスト

ソレルの村はペンダスの水源を絶たれ困っている。これを何とかするのがクエストの目的。水源にいる蛇とは戦わず話しかけること。この蛇は、ただ岩にはさまれているだけだ。クリアーすると600Gと200Eをもらえる。

8 財宝のクエスト

エストの村にいる老人から財宝のカギをもらってペンダスの森にある財宝の洞くつに行こう。この財宝は、老人が若いころ蓄えたものらしい。クリアーすると800Eとうろこのよろいをもらえる。

9 薬草のクエスト

カダスの修道師が依頼する。薬草を取るには、なんと東方の国まで行き、引き返してテクタ山脈の北へ行かなければならない。道のりは長いから、引き受けたら忘れないように。報酬はけっこうスゴイ。

10 東への使い

東の国との交友を望むローラム王の要請。王の手紙を持って東の国の王に会いに行く。薬草のクエストを同時に進行させるとよい。報酬はソロモンリングだ。

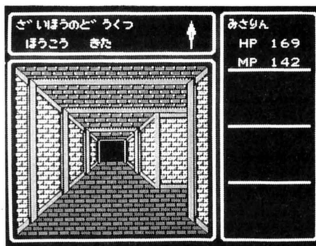
11 商人の護衛

東の使いをクリアーしたら取引所の主人と話そう。商人の護衛を頼まれる。このクエストは何回でも挑戦できる。報酬は売上の4分の1でそのときによって違う。

12 ホロスのはやり病

600Eもらえるオイシイ話。ホロスの市長に依頼される。

解決方法は、まずコスクで小鳥の会話を聞きワレスの山で竜に会う。もう一度ホロス市長の話を聞いたらカダスへ。解決法をマスターしたら竜のところへ。



⬅洞くつや城だけでなく山や森も3Dダンジョンになっている。

マイト&マジック

学研　'90年7月31日発売　8500円

アメリカ生まれの超難解3DRPG。エンディングまでを徹底大攻略するぞ！

自己診断チェックリスト

- □ルビーの笛が見つからない →1へ
- □鷹の目洞くつの魔方陣が完成できない →2へ
- □ノーザンバリアー洞くつの酸のプールで全滅する →5へ
- □6人の囚人がどこにいるのかわからない →7へ
- □能力値の上げ方を知りたい →8へ
- □4匹のビーストはどこに→9へ
- □オグザール神殿がどこにあるかわからない →11へ
- □レイバン砦の謎が解けない →11へ
- □ドラゴンの牙はどこに →12へ
- □ロードアーチャーの居場所がわからない →13へ
- □アイスプリンセスの問いに答えられない →16へ
- □真のアラマー王についての情報が知りたい →19へ

クリアーするには、位置確認の座標チェックが欠かせない

各ダンジョンのマップは、すべて15×15のマス目で構成されている。本文中でマップ内の位置を指定する場合は、マップの右下を0・0（たて・横）として、座標で示すようになっている。

1 手紙のクエスト

ゲームスタートの町、ソーピガルの地下から始まるクエスト。レベルが比較的低くてもクリアーできる。

まずソーピガル地下、1・2の老人に会い、ダスクの町、8・0へ。ここでテルゴランに、兄弟を捜すように頼まれる。兄弟はポートスミス、12・2とアルガリー、1・1にいる。兄弟に会ってからC－1、15・15を捜すとルビーの笛が手に入る。

この笛をB－3、14・2で使うと魔法の砦の入り口が出現。魔法の砦地下2階、3・4にある犬の聖像を見つけると経験値10000が手に入る。

2 鷹の目洞くつのクエスト

場所はD－3、7・13。洞くつの各小部屋に置いてあるダイスの目を整え、4×4の魔方陣を完成させるクエスト。魔方陣とはたて横斜めの合計がすべて同じになるように数字を並べたもの。この場合各辺の合計を34にする。そのあと、0・15にあるレバーを引くと、知性、ゴールド、ジェム、経験値2000が手に入る。

3 世捨て人のクエスト

C－3、2・10の隠れ扉の中にいる世捨て人の質問に〝はい〟と答えると、パーティー先頭のキャラのバックパックが海賊の地図A、Bと交換される。このアイテムは、売るとかなり高額で引き取ってくれる。

4 アンレコ・グリアのクエスト

D－3、0・2にいるアンレコ・グリアに会

うとクエストが開始される。このエリアにある木、すべてに上ぼるのがその内容。終了すると報酬としてゴールド、ジェム、アイテムのいずれかを選択できる。

5 13の敵のクエスト

C－2、15・11にあるノーザンバリアー洞くつ。1・15にいる魔法使いに会うと、魔法使いが育てている、13の敵を倒すクエストを依頼される。13の敵を倒すには洞くつ内をすみずみまで歩き回るしかないのだが、ワナやテレポートなどがいたるところにあるので低レベルのパーティーにはお勧めできない。とくに酸のプールのワナは、11・7にあるボタンを押して解除しておくこと。

6 トリビア島のクエスト

B－4、8・2が入り口。ここで500ゴールド払うと島の中へ入れる。お金を払わなくても15・15で木の枝を引っ張れば、島へテレポートできるが、そこに行くまでがモンスターのオンパレード。

島内では、問題が5問、5択で出題され、1問正解ごとにひとり50のジェムが手に入る。

7 ラナローのクエスト

B－3、0・7にあるコリンブルッフ洞くつの5・15にいる、ラナローに会うとクエストが開始される。内容は6つの城で6人の囚人に会うというもの。デューム城1・14、ホワイトウルフ城12・4、ドラガデューン城14・1、アラマー城2・2、ブラックリッジノース城12・2、ブラックリッジサウス城13・2に捕らえられている。囚人すべてに会ってからE－1、9・13へ行くと、巨人から経験値、能力値などの報酬がもらえる。

8 4人のクレリックのクエスト

まずはD－2にいる東、北、西の3人のクレ



←それぞれのクエストを確実にクリアーしていくことが重要だ。

リックに会うと、残る南のクレリックはE－1、12・12にあるドラガデューン城地下3階、11・0にいると教えられる。このクエストをクリアーすると、報酬として能力値アップの泉がもう一度使えることになる。

この能力値アップの場所は、銀の板の謎として隠されていて、A－1、12・1耐性＋4、E－2、3・13知性＋4、D－2、10・2魅力＋4、ダスク地下、15・15技能＋4、ダスク地下、14・5す速さ＋4、ドラガデューン城、1・1幸運＋4、ポートスミス地下、0・12力＋4がそれぞれアップする。まずこれらの地点へ行ってからクレリックに会うのがベストだろう。

9 4匹のビーストのクエスト

バーン大陸各地に散らばる4匹のビーストを倒すクエスト。ほかのクエストと違って、勝てばいいだけなので楽そうに見えるが、ビーストの強さは並じゃないので、注意が必要。

●空のビースト：D－4、9・9でペガサスの質問に〝いいえ〟と答えると正体を現わす。

●森のビースト：A－1、5・2の地点を先へ進もうとすると出現する。防御力が高く強い。

●海のビースト：A－3、7・9に現われる。4匹の中では比較的戦いやすい。

●砂漠のビースト：出現ポイントはD－1、10・5。魔法に対して高い抵抗力を持つ。攻撃力は低いので肉弾戦が有効。

すべてのビーストを倒したら、A－3、3・6にある石の車輪を回そう。苦労しただけの

報酬はもらえる。しかしキャラによってはハズレといわれてしまうこともあるので、セーブをしてから行くようにしよう。

10 砂時計のクエスト

Ｅ－１、３・３にある砂時計をひっくり返すクエスト。一見簡単そうだが、この砂時計のある、時に忘れられた世界に侵入するには、ツウカの魔法が必要。しかも登場するモンスターも恐竜など、強いものばかり。つまりある程度レベルが上がったパーティーにしか参加できないクエストということだ。

報酬はパーティーの年齢を下げてくれるという画期的なもの。このゲームでは年をとりすぎたキャラが老衰で死んでしまうことがある。こまめに若返りたい。

11 ロード・インスペクトロンのクエスト

ブラックリッジノース城の城主に会うと開始されるクエスト。全部で７つある。

王のクエストを受けるには市民のパスポートが必要。これはＣ－１、５・７にいる商人の馬車の中で見つけることができる。

●森のあばら屋を見つける：Ｂ－１、13・５にある遺跡へ行き、中に入って帰って来る。

●プリンセスピークに上ぼる：Ｂ－３地上の真ん中に位置する島に上ぼり、帰って来る。

●砂漠の住人と取り引きする：Ｄ－１、10・13にいる商人がサボテンのワインと、先頭のキャラのバックパック１番目のアイテムとを交換してくれる。

●オグザール神殿へ行く：ダスクの地下の奥深くに位置する神殿で祈りを捧げる。

●Ｅ－１にあるドラガデューン城１階13・15に隠れている、泉を見つける。

●レイバン砦の謎を解く：Ｂ－２、９・９にあるレイバン砦で、クリスタルのかけらの質問に答える。ソーピガルの町にあるレリーフの内容をメモしておけば大丈夫。

●魔法の砦の征服：手紙のクエストで登場した魔法の砦の主、Ｇミノタウロスを倒すクエスト。魔法の砦、地下２階はテレポートのワナが多く迷いやすい。目的のミノタウロスは８・14にいる。テレポートで跳ぼう。

12 ロード・ハッカーのクエスト

ブラックリッジサウス城の城主に会うと開始されるクエスト。

各王から頼まれるクエストは、頼まれる順番ごとに難しくなっていく。もしクエスト実行中、これはムリだと思ったら、中止の魔法でそのクエストをキャンセルして、違う王に会いにいくのもひとつの手である。

●ニンニクを持って来る：ソーピガルの武器屋で手に入る。

●とりかぶとを持って来る：アルガリーの武器屋で手に入る。

●ベラドンナを持って来る：エルキューンの武器屋で手に入る。

●メデューサの首を持って来る：Ｂ－２、８・４にあるホワイトウルフ洞くつの、15・４にいるメデューサを倒して首を手に入れる。ホワイトウルフ洞くつは、毒のワナに気をつけるようにしよう。

●ワイバーンの目玉を持って来る：Ｃ－３、７・７にある巣で、ワイバーンを倒せば手に入る。

●ドラゴンの牙を持って来る：Ａ－２、11・３に出現する炎のドラゴンを倒し、その場を探せば手に入る。

●オクリムの指輪を持って来る：Ｂ－１、13・５にある森のあばら屋の地下１階、12・12にいる魔法使いオクリムを倒し指輪を手に入れる。

13 ロード・アイアンフィストのクエスト

ホワイトウルフ城の城主に会うと開始されるクエスト。

●レイバンの砦を発見する：B－2、9・9にあるレイバンの砦の中に入り、すぐに外に出るだけでオーケー。

●ロードギルバーンを捜す：C－3、6・14の山の中にいるロードギルバーンを救い出し、砂漠の地図を入手する。

●ポートスミスの秘密を探る：ポートスミス、11・8にいるサカバスクイーンを見つける。別に戦わなくてもよい。

●海賊の洞くつを発見する：A－2、2・4と2・5にある海賊の洞くつの中を調べる。

●ジョリーレイバンを捜す：C－4、8・13にある難破船の中で倒れているジョリーレイバンを見つける。

●海賊船を征服する：幽霊海賊船アナーキスト号に乗り込んで海賊を成敗する。船はB－4、8・7に停泊中。

●レイバン砦を征服する：B－2、9・9にある砦、地下2階、14・1にいる、ロードアーチャーを倒すクエスト。

14 オーラのクエスト

まずC－2、9・11にいる占い師の老婆にパーティーのキャラ全員のオーラの色を教えてもらう。そしてA－4、4・6にいる老人の質問に答え、海の果ての島へテレポートさせてもらう。その場で右を向いて探せば、さんごのカギが手に入る。

15 ボルカノ神殿のクエスト

C－4、南に位置する島、7・2にあるボルカノ神殿。ここに入るためには、オーラのクエストで手に入れたさんごのカギが必要。

神殿ではまずとらわれの乙女を捜し出しパスワードを入手。このパスワードを2ヵ所で入力して初めて火山の神に会える。火山の神の質問に答えるか、戦って勝つかすると、パーティー先頭のキャラのオーラが金色になる。

この状態でもう一度A－4、4・6にいる老人に会うとキーカードが手に入る。このアイテムはゲームクリアーに絶対必要。

16 アイスプリンセスのクエスト

B－2、4・4にいるアイスプリンセスの問いに答えるクエスト。正解するとダイヤのカギ、またはブロンズのカギが手に入る。正解のヒントはラナローのクエストにある。

ダイヤのカギは、B－2にあるアストラル世界への扉を開けるのに必要。

ブロンズのカギは、ポートスミスで使う。

17 エイリアンのクエスト

E－2、3・11にいるエイリアンから、彼らの囚人が逃げだし、貴族に化けているという情報をもらう。

18 オグのクエスト

D－4、7・1にいるオグに黒のB－1、13・5にある森のあばら屋地下1階、0・15で手に入る黒のクイーンとE－4、10・5のエルドラド地下4階、0・15で手に入る白のクイーンを持って行くと開始されるクエスト。

ドラガデューン城地下1階、9・13のメッセージ〝ナイトフォーク〟がオグの本名。

報酬は経験値と、アラマー王の情報。

19 真のアラマー王のクエスト

真のアラマー王はA－1、7・15のデューム城7・8に監禁されている。魔法の砦にある犬の聖像を壊すと手に入る金のカギが必要。王を助けるとゴロスの目が手に入る。アラマー城に入るには市民と貴族、ふたつのパスポートが必要。貴族のパスポートはA－2、0・15で入手する。

20 イドの迷宮

マッピングすると6・0で入力するパスワードがわかる。ヒントはカタカナ。

忍者らホイ！

アスキー　'90年8月8日発売　7800円

ギャグ満載の忍者RPG! 親切な謎解きが多く、初心者でもグングン進められるぞ。

自己診断チェックリスト

- □最初はどこを目指すの →1へ
- □宝物殿の開け方は →2へ
- □玄部の城で迷ってしまう→3へ
- □すいとん天狗が無視する→4へ
- □湖の洞くつの攻略法は →5へ
- □青龍の城を抜けられない→6へ
- □茜と戦っていいの →6へ
- □茜が足でまといだ →7へ
- □戦車がうごいてくれない→7へ
- □虹の巻物はどこに →8へ
- □浅瀬を渡れない →9へ
- □船の町はどこ →9へ
- □船の町で何をするの →9へ
- □ムカデの洞くつで迷った→10へ
- □巻物を全部取られた →10へ
- □船で最初にどこいくの →11へ
- □ラホイの町はどこ →11へ
- □玄武に刀を取られたが →11へ
- □巻物が見つからない →12へ
- □巻物の秘密とは →12へ

会話を楽しもう！ダジャレいっぱい超B級RPGだ

1 風の里～夢の町

旅を始めるには、育ての親である雲国斉の許可が必要だ。まず風の町を出てすぐ北にある説明の村へ行く。そこでさいぞうを探しだして雲国斉の密書を手渡そう。これは1時間以内の制限付きイベントだ（実際には10分とかからないけど）。このイベントに成功すると雲国斉は風丸の力量を認めてくれて、旅に出ることを許可して支度金100両をくれる。

さて、いよいよ冒険の始まりだ。北に進みとびきり天狗に会って術を授かったら、卍洞くつ経由で星の町まで進もう。

ここではほーしの監督に会って野球対決だ。ピッチャーのほーしのからホームランを打つとラホイが隠した5つの巻物のひとつ、星の巻物を手に入れられるのだ。

さらに北に進んで、ぴろりん、火走り、ふたつの里を通過する。ここでは重要なイベントはなく、情報を集めたり、術を覚えたりするだけ。でも、ぴろりんの東の橋を渡ろうとすると、雲国斉がドクロ将軍に石にされてしまったというニュースが伝えられる。もう一度風の町へ戻ると、そこで風丸の妹、茜の情報を聞くことになる。

2 ふにゃらの里～とんずらの里

再びピロリンの里に戻り、橋を渡ってふにゃらの里へ。ここも忍術をマスターするのみ。南へ下だって、抜け出し天狗に術を習い、夢の町へ急ごう。この町の秘密は奥の大きな宝物殿で、中に入るには暗証番号が必要だ。暗証番号は周りにいる幽霊にヒントを聞けばわかるはずだ。宝物殿の中には多くの宝箱があり、その中のひとつがラホイが残してくれた夢の巻物。ほかの宝箱も役に立つアイテムだ。

夢の町を出たら、南にある忍者犬の故郷、とんずらの里へ進む。ここでラホイに仕えていた忍者犬たづを捜しだそう。たづは引退した自分に代わって、息子のたかまるを紹介し

てくれるぞ。ここからはたかまるとのパーティープレーが可能。第一関門の玄武の城を目指して西へ進もう。

3 玄武との対決

とんずらの里から西へ行く途中の山間部は、羅漢の道と呼ばれる地下4階の通路を通らなければならない。宝箱が豊富だが、その周りにあるマユを踏むと毒蛾が出現するので注意。あまり欲張らないようにしよう。

玄武の城へ乗り込む前にぶんしんの里へ寄って、とびまさの情報を聞いておく。とても腕のたつ職人だが、今は玄武の城にとらわれているらしい。城の敵は強力なのでここで装備を固めておこう。城の北東にある、きんぽ天狗の家にも寄ってみる。

さて、いよいよ玄武の城に進入。城に入ってすぐ、お地蔵さまが仲間になる。戦闘では身を投げ出してかばってくれる、とてもありがたいお地蔵さまなのだ。

城の中は迷路だ。部屋のほとんどは、入ると外に出されてしまうからくり部屋。階段を探して上へ上へ上ぼって行こう。玄武は最上階にいて、倒せばとびまさを救出できる。東への道も開通するのだ。

4 ヒョットコの城～うんちの穴

玄武の城からまっすぐ東へ進んだところにあるヒョットコの城は、イキな息抜き場。カジノ、バッティングセンター、バーゲンなどお金があれば一日中楽しめる娯楽館だ。南の天下一の村とともども直接関連するイベントはないから、通過しちゃってもかまわないぞ。

北東のすいとん天狗は今はまだ術を教えてくれない。場所だけチェックして南のうんちの村へ行こう。村人全員うんちの村だが、その中のひとり、うんの助が仲間になる。体力を回復してくれる、きたないけど頼もしい助っ人だ。東のうんちの穴には必ずうんの助もいっしょに連れて行こう。



←最初は一本道の物語。話をちゃんと聞けば迷うこともない。

うんちの穴は広大なダンジョン。ただの抜け道と思ったら苦労する。出口の前には、玄武と同じ四天王のひとり、白虎がいる。白虎を倒すと、うんの助が抜け道を教えてくれる。

5 歌の町～湖の洞くつ

うんちの穴を脱出したら長～い橋を北に渡って、途中の島にある歌の町へ。この町での目的は、歌の巻物を手に入れることだ。そのためには湖の底の洞くつへ行く必要がある。五人ばやしに話しかければ、とびまさの潜水艦を用意してくれるぞ。

誘拐された五人ばやしのひとりを救出するため、湖の洞くつへ潜る。奥の部屋に人質は見えるけど、その部屋に行く前に四天王のひとり、朱雀と対決が待っているのだ。朱雀を倒すと隣の部屋に入れるようになる。ここで歌の町に歌が戻り、風丸たちは歌の巻物を手に入れることができるのだ。

6 青龍を倒し、茜を仲間に

歌の町を出てさらに北に上ぼると新しい島へ。橋の近くのどとん天狗に会ったら、西へ進みつづらの里に入ろう。ここには妹の茜がいるはずだが、ひと足遅く、連れ去られたあと。青龍が自分の城に閉じ込めてしまったらしい。当然、次の目的地は青龍の城ってことだ。

しかし、青龍の城までの道は迷路で、遠い。お地蔵さまのアドバイスを聞いて近道を探し

ながら、まず途中のドクロ村１を解放しよう。ドクロ村の中央の大きな屋敷にはボスの火車ドクロがいて、こいつを倒すと町は元に戻る。宿屋もあるし茶店もある。ここを拠点に青龍退治ができるのだ。これからもドクロ村がいくつか登場するが、解放したら必ず人々の話を聞くこと。術の修行をする家もあったりするから見逃さないように。

さあ、茜を助けに行こう。でも青龍の城は難攻不落。最初は不死身の強敵、カラクリロボットに悩まされると思う。まず、とびまさを捜して上に行こう。とびまさに会うと対カラクリロボット用の武器エレキテルをくれ、また、秘密の通路を教えてくれる。その通路をたどっていくと、もうひとつ奥の城へ。ここに茜がいるはずなのだ。

奥の城にもからくりがある。とくに２階の落とし穴で迷うと思うが、これは１階のドクロがある位置と一致している。その位置を避ければ安全に進めるはずだ。

さて、いよいよ青龍との対決だ。もちろんとんでもなく強い敵なのだが、こいつに勝っても安心はできない。すぐ後に、ドクロ将軍にあやつられた茜との対決が待っているのだ。かわいそうだけど目を覚まさせるため、本気で立ち向かわないとダメだぞ。戦闘後、茜は風丸たちの仲間になってくれる。

7 げんきの里で戦車に乗る

茜が加わって、ついに役者はそろった。さらに西へ進んで、げんきの里を目指そう。ここではラホイがあみだした、最強の忍術の情報を聞けることだろう。

このころから茜の成長を気にしてやらなければならない。茜は術をメインにして戦うキャラクターだ。早めにどんどん術をマスターしないと、術のレベルも上げられない。いつまでも役立たずでは、後々苦しくなるぞ。最初のうちは、風丸とたかまるがカバーしてやりながらレベルを上げ、術を覚えられる体力と強さを持てるようにガンバロウ。

さて、次にもっと西の雪の中、ドクロ村２へ進む。この村を解放するためには再登場の玄武を倒すのが条件。クリアーすると、からくり戦車が手に入る。しかし戦車を動かすには炎が必要だ。次の目的地は炎のほこらなのだ。

炎のほこらは地上８階。炎は１階の奥にあるが、８階までを往復しなければ手に入らない。そして、炎の直前で、今度は、青龍が再登場する。前回の対決よりも、格段に強くなっているから、茜の術が育っていないと、かなり苦しい戦いになるぞ。

8 虹の町を救う

炎を手に入れたらからくり戦車に乗り込み、また西へ。山の中のかくれんぼの村でかくれんぼゲームをして、おいしいアイテムを手に入れたら、もう少し西の虹の町を目指そう。この付近は福の神が登場する。お金もうけに絶好のエリアでもある。

虹の町はラホイゆかりの地で、虹の巻物があるはずの町。ところが、ちょっとの差で朱雀に荒らされ、巻物も奪われてしまったのだ。でも、あきらめるのは早い。朱雀はまだ町の中にいる。見つけだして戦い、勝てば虹の巻物を取り戻すことができる。朱雀もまたパワーアップして、前回戦ったときより数倍強くなっているぞ。

9 なみこし天狗〜船の町

虹の町を出て、こんどは東を目指す。とちゅうでなみこし天狗に会って、なみこしの術を教えられるが、これってとても役に立ちそうにない！　と思ってはいけない。どこかの天狗に会うために必要なのだ。そう、すいとん天狗だ。すいとんの術を覚えていないと、この後の浅瀬を進むことはできないのだから。

というわけで、なみこしの術をマスターし、すいとん天狗に会って、もう一度戻ってくる。浅瀬を東に進んで船の町を目指そう。おっとすいとん天狗の家は、うんちの村の北にあるってこと、忘れてないよね。

浅瀬を渡る道のりはけっこう長い。船の町についたものの、肝心の船はない。ドクロ一族に壊されてしまったのだ。村の人たちに話を聞いて、とりあえず東の浅瀬の先のムカデの洞くつに入ってみることにしよう。

10 ムカデの洞くつ～クジラの腹

ムカデの洞くつは二重構造。地下4階にいるクジラの腹に通じているのだ。クジラの腹に入ったら、またもやとびまさに会う。風丸たちのために船を用意してくれていたらしい。いつものようにサッといなくなってしまうが、それからがたいへん。ドクロ将軍がいきなり現われて巻き物をすべて奪われてしまう。ここまでの苦労が、一瞬にしてパーになったのだ。でも、ここで途方にくれても仕方がない。とにかく外に出て考えよう。船が手に入ったことだし。忠告しておくが、ムカデの洞くつやクジラの腹の中には巻き物はないし、ドクロ将軍もいない。さっさと脱出するのが得策。

船の町に戻ると、町の外に船がある。これさえあれば移動は自由。もはや行けないところはないってわけだ。

11 ドクロ村3～ラホイの村

船を手に入れたところで、今までのような親切な順番の道のりは途絶えてしまう。ここからは自分で判断して進むべき道を探さなくてはならないわけだ。

でも、船の町のすぐ南にある村にまず気づくだろう。ここはドクロ村3。別れたばかりのとびまさに会うが、じつはこれはニセモノ。玄武なのだ。だまされて刀を取られたままの戦いになるから準備をしっかり。戦いに勝つと、いつものとおり村人たちは解放されるが、その中に毎回登場していた犬（ゲームの最初にキミが名前をつけたはず）がいる。今回はその犬が大活躍。取られたはずの船の巻き物をしっかり持ってきてくれるのだ。

次はラホイの町を探そう。場所はちょっとわかりにくいが、ドクロ村3からさらに南に下だった場所だ。まず入り口で白虎と戦わなくてはならない。勝って初めて町の中に入れるのだ。ここまで長い船旅だったと思うけど、上陸前に準備を忘れずに。

この町で会うのは、もちろんラホイ。今は石にされてしまっているが話を聞くことは可能だ。巻き物の秘密をしっかり聞いておき、もらえるものをしっかりもらおう。もうひとり、とびまさにも会おう。とびまさ最後の大発明、からくりジェット機をもらうのだ。

12 ドクロ島

いよいよ最終決戦だが、その前にジェット機を使ってマップをあちこち探したほうがいい。たとえば、小さな小島に住むうんめい天狗とか……。それにラホイのメッセージにしたがって、巻物の秘密も調べなければ。

ところで、巻物がないのに最後の決戦にのぞんでいいの？　と疑問に思っている人もいるだろう。大丈夫、巻物はドクロ将軍と対決する前に遭遇する、おなじみの四天王が持っている。ドクロ島を探検すれば、自然に集まることになっているのだ。

さて、ドクロ島だ。何もないように見える島だが、中央に降り立つと地割れが起きて入り口が現われる。そこにはお地蔵さまがあるので、ここで必ずセーブするようにしよう。

小さな入り口だけど、この洞くつはなんと地下18階にも及ぶ。四天王との連続再戦もあるから、装備や持ちものは十分にして備えよう。巻き物で最強の術の謎を説き明かせば、ドクロ将軍は、もうスグそこだ。

SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語

バンダイ　'90年8月11日発売　6800円

カードダスを組み込んだ遊び心たっぷりのユニークRPG。シナリオも本格的だ。

自己診断チェックリスト

- □なかなか強くなれない　→1へ
- □3人が最初に行く場所は→1へ
- □ガンキャノンの居場所は→2へ
- □オーガスタの行き方は　→2へ
- □セイラに会いたい　→2へ
- □ランバ・ラルに勝てない→2へ
- □奪われた伝説の盾は　→3へ
- □フラウ姫はどこに　→3へ
- □スレッガーはどうやって仲間になるの　→4へ
- □サタンガンダム城の行き方→4へ
- □ショーのチケットはどこに　→5へ
- □予言者の話を聞くには　→5へ
- □予言者のサラサはどこに　→6へ
- □ルナツーへの行き方は　→6へ
- □炎の剣の入手法　→7へ
- □船乗りはどこにいる　→7へ
- □コンパスの入手法は　→7へ
- □ヘンソンの息子はどこに→8へ

騎士になったガンダムがRPGの世界へ発進

1　ラクロア城〜東の橋

サタンガンダムの手先に誘拐された、ラクロア国のフラウ姫を助け出すべく、騎士ガンダムは、戦士ガンキャノンと、僧侶ガンタンクをパーティーに加えて旅立つことにした。

まずは、城の人々の話をよく聞いて情報をあつめよう。お城の兵隊からは、500Gもらえるぞ。

はじめは武器も防具もない状態なので、城の北にあるセントーの町で買いそろえる。最初はお金が少ないので、武器は杖か短剣で間に合わせる。ガンキャノンは防御力が低いので、早めに防具を買ってあげよう。転ばぬ先の杖というわけだ。ここで情報収集にはげんでいると、気さくな人たちから、カードダスアルバムやおこづかい帳などのアイテムがもらえるぞ。

さて、町で装備を整えて、いざ冒険の旅に出ようと思いきや、ガンキャノンの姿が見えないではないか。ガンタンクも、彼を探してくると言ったきり、戻って来なくなってしまった。待っていても戻る気配がないので、ひとりで旅を続ける。

東の橋をわたろうとすると、ユニオンの騎士アムロが、ガンダムを敵だと思い込んで襲いかかってくる。勝てばパーティーに加わってくれるので、心を鬼にして闘おう。とはいえ、アムロは相当に強いので、レベルが低かったり、装備が悪かったりすると返り討ちにあってしまうぞ。レベルは最低でも5くらいまで上げておきたい。さて、アムロを倒し、仲間に加えると、まもなくガンタンクが戻ってくる。依然としてガンキャノンの行方はつかめないので、とりあえず、3人でザーンの村へ向かうことにする。

2　ザーンの村〜ギャロップの塔

村で情報集めをしていると、カードバトルを挑んでくる子供がいる。子供の繰り出すカ

ードダスは弱いカードなのでラクラク勝つことができるだろう。勝てば、ガンキャノンの居場所を教えてもらえるぞ。居場所を教わったら、さっそくガンキャノンを探しに行こう。

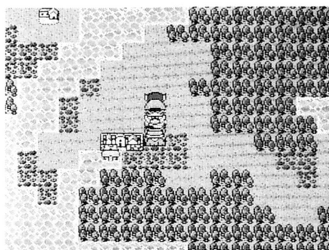
悠長に昼寝をしているガンキャノンを叩き起こして、パーティーに加える。4人がそろったところで、おかしなスライムがいるという、石版の洞くつへ行ってみる。洞くつの地下2階には、たしかにスライムがいて、なにか言いたそうにしているが、意味がわからない。とりあえず岬のおじさんのところへ行って、わけを話そう。すると、おじさんは、勇者の涙というアイテムを授けてくれる。

勇者の涙をスライムに使ってやると、なんとスライムが騎士セイラになるのだ。セイラは、呪いでスライムに姿を変えられていたのだった。セイラをパーティーに加え、洞くつの中の宝箱をくまなく探索する。石版のかけらを手に入れたら、オーガスタの町へ向かおう。

セイラがパーティーに加わると、ザーンの北にあるオーガスタの町に入れるようになる。ここで、人々の話を聞くと、この町は盗賊がウロウロしていて物騒であること、北のギャロップの塔に伝説の盾があるらしいことがわかった。また、ギャロップの塔には、セイラを同行させたほうがいいらしい。

それでは教えにしたがって、セイラを連れてギャロップの塔へ。ここでは、ランバ・ラルが待ち構えているが、セイラがいるのがわかると、闘わないでどこかへいってしまうぞ。セイラなしでここへ来ると、コテンパンにやられてしまうのだ。紳士的というかなんというか、敵ながら変わったヤツもいるものだ。

塔の中を探索して、いくつかのアイテムを入手し、最後にここのボスのジャイアントジオングと対戦する。コイツを倒せば、伝説の盾が手に入るのだ。ジャイアントジオングは、力こそ強いが、魔法はまったく使えないので、根気で倒そう。



⬅いつもの二頭身キャラで登場。モビルスーツを着たナイトだ。

3 ハッテの村〜オデッサの町

伝説の盾を手に入れたまではよかったが、塔から出るやいやな、黒い三連星に盾を奪われてしまう。盾の行方は、妖精ジムスナイパーカスタムが追ってくれるというので、ハッテの村へ向かおう。ここでは、村長の娘が盗賊を説得をするため、オデッサの町へ出かけたことを知る。娘を心配する村長の代わりにようすを見るため、オデッサの町へ出発。

オデッサの町では、盗賊に囲まれている村長の娘を助けようとすると、伝説の盾を奪っていった黒い三連星が立ちはだかる。敵は、力はあるが、魔法は使えないので、必死で闘えば、勝てない相手ではない。倒すと村長の娘は、お礼がしたいと言って、一足先にハッテの村へ。盗賊の部屋で、奪われた伝説の盾を取り戻し、囚われていた妖精ジムスナイパーカスタムを助け出したら、ハッテの村へ戻ろう。お礼として家宝の塩をもらい、フラウ姫の情報を聞いたら、いざ、東の通路へ。

ハッテの村長からもらった塩を持って、通路の入り口に立つと、今まで入れなかった通路に入れるようになる。通路の中央にある広場では、ジオン族の魔道士ララァが5匹のモンスターを差し向けてくる。しかも、5匹のモンスターの中には、フラウ姫が交じっているという。外見では判断できないので、取りあえず闘うしかなさそうだ。

無事フラウ姫を助け出すと、通路に新たな

道が現われるが、ここはひとまずラクロア城へ報告に戻ろう。城でレビル王のねぎらいを受け、フラウ姫からお守りを受け取ろう。城で装備を整えたら、ふたたび通路に戻り、ムンゾの村へ向かおう。

4 ムンゾの村〜サタンガンダム城

ムンゾの村で戦士スレッガーと闘い、賞金稼ぎをしよう。しかも３回つづけて勝つと、スレッガーは仲間になってくれるぞ。

村人の話によると、サタンガンダム城のある島には橋がなく、渡ることができないらしい。東に山小屋があるということなので、行ってみることにする。山小屋の老人は、ことわりもなしに、いきなりサタンガンダム城へとワープさせてくれるぞ。サタンガンダム城から帰るにはターンの魔法か、魔方陣マットしかないので、山小屋に行く前には、お店で魔方陣マットを仲間のひとりひとりに買い与えておこう。これを忘れたら悲惨だぞ。

サタンガンダム城は、これまでのダンジョンよりも格段にむずかしくなっている。装備が悪いと、あっという間にやられてしまうぞ。体力を温存しつつ、城を攻め上ぼると、４階に魔道士ララァが待ち受けている。強力な魔法攻撃を仕掛けてくるが、防御力の弱さをついた攻撃を仕掛ければ、必ず勝てる。

３階の中央大広間には、にっくき魔王サタンガンダムの姿が！　サタンガンダムは、魔法を多用した多彩な攻撃を仕掛けてくるので、正攻法で攻めては勝ち目がないぞ。敵の魔法を極力封じ込めておくようにして闘うのだ。

サタンガンダムを倒せても安心してはいられないぞ。なんとコイツは、スダ・ドアカワールド最強の怪物に変身して、再び襲いかかってくるのだ！　しかもサタンガンダムのときよりも格段にパワーアップしている。体力の残りが少ないと、あっという間にやられてしまうぞ。サタンガンダムのときと同じく、敵の魔法を封じ込めつつ、少しでもダメージを与えるようにして、根気よく闘い抜くのだ。ついに、最強の敵を倒したら、一路ラクロア城へ戻ろう。

5 ラクロア城〜予言者の家

ラクロア城に戻ってみると、なんとそこは廃墟と化していた。話によると、謎の巨人が現われたというではないか。王は混乱してうわごとをいうばかり。セントーの町にいるフラウ姫にこのことを伝えに行くと、ここも巨人による被害を受けていた。姫はレビル王の介抱のため城にもどり、一行は、謎の巨人を求めて新たな旅に出発する。

予言者の家でフラウ姫を連れて来なくては信用できないと門前払いをくらい、グラナダの町で踊り子キャラの舞台を見られずにくやしい思いをしたら、ムーアの村に向かおう。途中の情報収集もおこたってはいけない。

ムーアの村で開催されている、美人コンテストで、八百長（？）によって賞金5000Ｇをせしめたら、村の東にある橋へ行ってみよう。すると、ジムスナイパーが現われて、レビル王の具合がよくなったことを教えてくれるぞ。

ここでいったんラクロア城へ帰り、フラウ姫を連れて、再び予言者の家へ。そこで、アレクサンダーが、巨人について知りたいのなら、予言者サラサに会うようにと教えてくれる。部屋の宝箱からショーのチケットをいただくのを忘れずに。チケットを手に入れたからといって、すぐに踊り子キャラの舞台を見に行ってはいけない。このチケットはもう少しあとになってから使うのだ。

6 ルウムの村〜ルナツーの町

予言者サラサをたずねて、ルウムの村へ。しかし、サラサの姿はここには見えない。とりあえず、予言者の訳のわからない予言を聞いたり、村人の話を聞いて情報集めをしてお

こう。老人に教えられたとおりに、３本の木を調べると、新しい情報を次々と発見できる。
情報にしたがって、村の各所を調べてゆくと、突然ウォータームーンの塔に飛ばされる。ここの最上階にいる騎士ガルバルディβを倒し、捕らえられていたサラサを助け出す。ルウムの村に戻ると、ようやくサラサから巨人の情報を得ることができる。
サラサの情報は、巨人を動かすためには、青と赤の水晶が必要なこと、青い水晶は、すでにジオン族の手に渡ってしまっていること、赤い水晶はサラサの手でグラナダの劇場に隠してあるということだった。
グラナダへ行くと、赤い水晶は、すでにジオン族の手により、持ち去られた後だった。サラサにもらったイカダでルナツーへ向かう。ところが途中で潮に流されてしまい、船乗りのおじさんの家に着いてしまう。おじさんの船のボディーガードを引き受けると、ルナツーの町まで乗せて行ってもらえる。ようやくルナツーの町へ。

7 ルナツーの町～森の入り口

ルナツーでは、町の人から船をもらえる。しかし船乗りがいなくては、船を動かすことはできないのだ。そこで、北にある船長の家に頼みに行く。あいにく船長は火山のほうへ出かけて留守とのこと。さっそく船長を捜しに、南の火山へ向かうことにしよう。
南の火山へ行く途中で、船長を見つけるのだが、頼んでもなかなか良い返事がもらえない。しつこく何度も頼み込むと、ようやく船の操縦を引き受けてもらえる。これで、今まで手つかずだった海を探索できるぞ。
ついでにこのまま火山のダンジョンに行こう。ルウムの村の予言者は、この火山に伝説の剣があることを言っていたにちがいない。案の定、ドラゴンベビーを３回倒すと、炎の剣を手に入れることができるぞ。火山から戻ったら、骨休めにカードバトル場を冷やかしてみるのもいいだろう。入場料を払って中に入ると、勝ち抜き戦とフリーバトルをやっているぞ。勝ち抜き戦の優勝賞金は、なんと、1000G！　やらなくては損というものだ。
リアの町で、ライラを助けると巨人の情報が聞ける。北にある巨人の洞くつへ行くと、巨人のかわりにマッドゴーレムが待ち構えていた。それほど強くないので、さっさと倒して、リアの町へ戻る。町では、サラサとメッサーラが襲いかかってくるのでやっつけてやろう。マクベの家で貴重な壷を手に入れたら、アクシズの町にいる貴重品を集めているおじいさんにコンパスと交換してもらう。これでノアの村に通じる森を抜けられるようになるのだ。森の入り口では、ガンダムたちの力を試すため、ゴールドガンダムが待ち構えているが、それほど強くない。魔法を封じ込めて闘えば簡単に倒せる。

8 ノアの村

ノアの村は、妖精ジムスナイパーカスタムの生まれ故郷なのだ。ここで彼から、ジムヘンソンの息子が迷いの森に行ったまま帰って来ないと知らされる。息子を捜しに迷いの森へ出かける。森のなかで、キッカを目印にして周囲を捜すと、簡単にジムヘンソンの息子を見つけられる。
息子を助け、ノアの村へ帰ると、ジムヘンソンから、お礼として光の矢をもらえるぞ。それとともに一通の手紙をうけとる。そして、手紙をグリプスの町の人に渡すよう、頼まれる。しかし、グリプスの町のある島は、山と森に囲まれていて、徒歩や船では行けないのだ。
これまでに人々から得た情報をよく思い出して、あちこちを探検してみよう。きっとやり残したことがあるはずだ。ガンダムたちの冒険は、まだまだ続くぞ。ガンバレ！

ドラえもん ギガゾンビの逆襲

エポック社 '90年9月14日発売 6800円

のび太とドラえもん、そしてその仲間たちがくりひろげる、ゆかいな大冒険！

自己診断チェックリスト

□魔界に行くには →1へ
□翻訳コンニャクはどこ →2へ
□星の町から出られない →2へ
□銀はどこにある →3へ
□ダンジョンキーを村長からもらうには →3へ
□魔術博士に会うには →3へ
□銀の玉をもらうには →4へ
□魔王デマオンの城に行く方法は →5へ
□魔法デマオンの倒し方 →5へ
□海底に行くには →6へ
□バギーちゃんを復活させるには →7へ
□溶岩地帯を通るには →7へ
□ポセイドン攻略法 →8へ
□地底に行くには →9へ
□ジャイアンはどこに →10へ
□本物の法王はどこに →11へ
□妖魔城へ行くには →12へ

ご存知ドラえもんが、あの手この手で楽しい冒険

1 のび太の町

復活したギガゾンビを倒すため、タイムマシンで古代へと向かったドラえもんたちは、亜空間飛行中にタイムマシンを攻撃され、時間流に押し流されてしまった。なんとか現代に戻ることができたドラえもんは、のび太の友だち（キミ）の部屋に現われ、「4つの世界に飛ばされてしまったのび太たちを助け出して、ギガゾンビをやっつけるために力を貸して欲しい」と頼みこんだ。さあ、ドラえもんといっしょにギガゾンビ退治の冒険に出発しよう。

さっそく、のび太の町の人々になにか変わったことが起こっていないか聞いてみよう。このとき、のび太のお母さん（ドラやきをくれる）や、秀才の出来杉くん（ピコタンハンマーとヘルメットをくれる）に話を聞くのを忘れないようにね。情報集めがすんだら、町のなかにあるあやしい電話ボックス……もしもボックスの中に入ろう。すると、キミとドラえもんのふたりは、魔界にある星の町へとワープするのだ。

2 星の町〜港の町

星の町には、石にされてしまったのび太と、魔法でネコの姿に変えられてしまった美夜子さんがいる。のび太を助けるには、魔王デマオンを倒さなくてはならない。また、ネコの美夜子さんを仲間に加えるには、池の横の木の根元にある翻訳コンニャクを取ってきて、話をする必要がある（美夜子を仲間にしないと、町から出られない）。翻訳コンニャクで美夜子さんと話をして、パーティーのメンバーに加えたら、職人の町へ向かおう。途中の港の村では、デオマンを倒すのに必要な銀の矢に関する情報がもらえるぞ。

3 職人の村〜ちんから村

職人の村に着いたら、鍛冶屋の政に会い、

犬の好物の骨をもらう。骨が手に入ったら、港の町に戻り、犬に骨をあげる（犬の前で使う）。するとその犬が銀のありかを教えてくれるぞ。銀を入手したら、もういちど職人の村へ行き、鍛冶屋の政に銀を渡して銀の矢を作ってもらう。これでデマオンを倒すための道具が手に入ったわけだ。

さて、こんどは谷間の村へ行こう。この村では、村長から洞くつ内の扉を開くためのダンジョンキーがもらえる。ただし、ドラやきを１コも持っていないと、ダンジョンキーがもらえないので注意しよう（村長は甘いものが好きなのだ）。村長からキーをもらったら、次はちんから村をめざす。ちんから村の村長に会って、悩みを聞いてあげると、そのお礼に魔術博士に会うための紹介状を書いてくれる。この紹介状がないと、子供ぎらいの魔術博士は、キミたちに会ってくれないぞ。紹介状を使って魔術博士に会うと、博士は、魔王の城に行くために必要なアイテム水晶の目をくれる。

4 洞くつ

ちんから村の北西に、第１の洞くつがある。洞くつの中は真っ暗なので、ひかりごけを使って明かるくしなくては危険だ。また、洞くつにある扉はダンジョンキーで開けて進もう。洞くつの奥には、ひとつ星の悪魔が待ちかまえているのだ。

この悪魔をやっつけておくと、洞くつの西にあるおじいさんの小屋で、銀の玉がもらえるぞ。この玉は、手ごわい悪魔と戦うときにとても役に立つアイテムなので、かならず入手しよう。銀の玉をもらったら、次は北にあるもうひとつの洞くつへ向かう。ここには導きの水晶を持ったふたつ星の悪魔がいる。この悪魔は眠りの魔法を使う強敵だが、さっきもらった銀の玉を使えば、ラクに倒すことができるぞ。



⬅おなじみの秘密道具を使って、事件を解決しよう。

5 星の町〜魔王の城

さて、水晶の目と導きの水晶、ふたつの水晶アイテムを手にいれたら、いよいよ魔王デマオンの城へ乗り込む番だ。しかし、魔王の城は、周囲を山に囲まれており、陸づたいに進むことができない。いったいどうすればいいのだろう？　じつをいうと、魔王の城へつながる道は、星の町の魔方陣にある。魔方陣を使ってワープすれば、魔王の城にたどりつけるのだ。しかし、かんじんの魔方陣は、３つ星の悪魔という強敵によって守られていて、そう簡単には近づけない。ふたつ星の悪魔を倒したときのように、銀の玉を使って戦おう。３つ星の悪魔を倒したら、魔方陣で魔王の城へワープだ。

魔王の城には、魔王デマオンのほかにも強敵メデューサが待ちかまえている。メデューサを倒さないかぎり、デマオンと戦うことはできないぞ。メデューサを倒したら、魔王によって石にされた満月博士に会い、ネコの状態の美夜子さんをもとの姿に戻してもらえる。そしていよいよ魔王デマオンとの対決だ。魔王デマオンを倒せるのは、鍛冶屋の政に作ってもらった銀の矢だけ。しかし、銀の矢はあくまでもとどめをさすための武器だから、ダメージを十分にあたえて、魔王を弱らせてからでないと効果がないので注意しよう。

デマオンをやっつけて、星の町に戻ると、魔王の呪いがとけて、もとに戻ったのび太がパーティーに加わる（美夜子は、のび太と交

代でパーティーから離れる)。このあと、満月博士から小型潜水艦とテキオー灯をもらい、のび太の町へ戻ろう。

6 ムー連邦の首都～ウーの町

のび太の町に戻ったら、出来杉くんの家へ行く。すると「池の水がしょっぱい」という情報が聞ける。さっそく池へ行って桟橋に小型潜水艦を置き、乗り込んでみよう。あっという間に、海底のムー連邦の首都へ着いてしまう。首都にあるナバラの神殿で首相に会い、エルが鬼岩城に行ったまま戻らないという情報を聞いたら、神殿の地下通路を通ってウーの町をめざそう。この地下通路には、便利なアイテムがいっぱいあるけれど、かなり距離が長く、敵も多い。体力回復用アイテムをいっぱい用意しておくことをおすすめする。地下通路を抜け、ウーの町へ着くと、女の子があやとり勝負(?)を挑んでくる。ここでは、あやとり名人ののび太の活躍によって、竜巻ストローを手に入れることができる。

7 オーターの町

ウーの町の北の方角にあるオーターの町では、タイムふろしきを手に入れることができる。タイムふろしきを持って、町の右上にあるほこら(バギーちゃんのお墓。壊れたバギーちゃんが安置されている)へ行き、ふろしきを使うとバギーちゃんが復活する。バギーちゃんに乗れば、移動速度がアップするだけでなく、鬼岩城のまわりにある熔岩地帯の上を進むことができるようになる。さあ、バギーちゃんに乗って、鬼岩城へ急ごう! それから、バギーちゃんのお墓にはファイトこづちという役立ちアイテムがあるので、取っておこうね。

8 鬼岩城

バギーちゃんに乗り、熔岩地帯を抜けると鬼岩城にたどりつく。鬼岩城には、スネ夫とエルが捕らえられていて、キミの助けを待っている。ダンジョンキーで牢屋のカギを開けてふたりを助けると、スネ夫がパーティーに加わってくれる。鬼岩城の中はアイテムがいっぱい。ポセイドンとの対決の前に、バッチリ宝箱探しをやっておこう。

ポセイドンのいる部屋にはカギがかかっている。スネ夫を助けたときにもらった神殿の鍵を使って、扉のカギを開けると、いきなりポセイドンとの対決になる。ポセイドンはものすごく強いので、ドラえもんの秘密道具を駆使して戦わないと勝ち目はない。この闘いで、とくに役に立つのはファイトこづちだ(HPが大きく回復する)。ただし、ドラやきをたくさん持っていかないと、道具を使えなくなってしまうぞ。

ポセイドンをやっつけて、海底世界の事件を解決したら、ムー連邦の首都へ戻り、技術手袋とどこでもホールをもらって、のび太の町へ戻ろう。

9 エンリルの町～ウルスの町

町に戻り、スネ夫がパーティーから離れたあと、空き地へ行って砂場でどこでもホールを使うと、パーティーは地底にあるエンリルの町に着く。地底を襲った事件の情報や、ジャイアンに関する手がかりを追いながら、ノドンの村やウルスの町を旅するうちに、どこでもドアやタケコプターといった、とても便利な道具が手に入いる。これらの道具があれば、冒険がぐっとラクになるぞ(とくに、どこでもドアは便利)。

さて、ウルスの町にいる軍団長に会い、うまく話をつけると、ノドンの村にある次元転換船に乗るために必要な乗船許可証がもらえる。許可証をもらったら、どこでもドアか、タケコプターを使って、いっきにノドンの村へ戻ろう。

10 ノドンの村〜第２ベースキャンプ

ノドンの村の次元転換船に乗ると、ビスの砂漠にある第１ベースキャンプへと移送される。第１ベースキャンプの次は、東の方角にある第２ベースキャンプへ向かうことになるが、このあたりに出没するモンスターはとても強い。(とくにティラノサウルスとゴルゴサウルス)。しばらくの間は第１キャンプを拠点にしてレベルアップに専念しよう。

レベルを十分にあげてから先に進み、第２ベースキャンプに着くと、ジャイアンと再会できる（ただし、パーティーには加わらない)。次にローに会い、白旗をもらったら、西にあるナンジャの村へ行き、酋長に会わせてもらう。酋長から、エンリルの町の法王庁にいる法王にあてた手紙を手渡されたら、どこでもドアを使って、エンリルの町へ戻ってみよう。

11 法王庁〜クロマニヨンの塔

いまエンリルの町の法王庁でエラそうにしている法王は、じつにニセモノの法王なのだ。本物の法王とバンホーは、法王庁の地下牢に閉じこめられてしまっている。とりあえずナンジャの村の酋長から預かってきた手紙をニセ法王に渡したら、本物の法王とバンホーを助け出してあげよう。本物の法王を助けると、ニセの法王が正体(ツチダマプリースト)を現わすぞ。

で、コイツを倒せば、地底編が一件落着……と思ったら大間違い。ツチダマプリーストより偉いボスキャラが、クロマニヨンの塔にいるのだ。バンホーからバリアーポイント、ジャイアンからタイムマシンを受け取ったら、クロマニヨンの塔へ向かおう（このとき、ジャイアンがパーティーに加わるぞ)。

クロマニヨンの塔は、ナンジャの村の西にある。途中、EPOCH岩の北西にある小島で魔神のマイクを拾おう。あとの戦いが有利になるぞ（戦闘中にジャイアンが使うと……)。

塔の内部では、いろいろな武器や防具、道具が手に入る。しっかり取っておいて、大ボスとの決戦のときに役立てよう。また、塔の最上階ではセーブが可能なので、決戦前にはセーブしておいたほうがいいだろう。この世界の大ボスは、２体のツチダマママスターだ。手ごわいけれどがんばって倒そう。ツチダママスターを倒し、事件を解決したら、いちどエンリルの町に戻り、それからのび太の町へ帰ろう。

12 トロの村

地底からのび太の町に戻ると、ジャイアンがパーティーからはずれることになる。ジャイアンと別れたら、のび太の部屋へ行き、タイムマシンでギガゾンビのいる古代世界へ時間移動するのだ。すると、古代のトロの村に着く。古代編の最初の敵は、クラヤミの村にいるクラヤミマスターだ。ナンボの村、そして光の村で情報を集め、テラやククルの協力を得ながら、クラヤミマスターをやっつけよう。

その後、クラヤミの村の西にある洞くつへ行って、赤い薬草を見つけだし（開いている宝箱の横に落ちている)、光の村のククルに渡すと芭蕉扇がもらえる。そして、テラがパーティーに加わってくれたら、いよいよギガゾンビの住む妖魔城へ向かって出発するのだ。ただし、ギガゾンビのもとへたどりつくまでの道のりは、長く険しい（敵が強いうえに、セーブできない)。出発する前に、かなりレベルアップしていかないと、途中でやられてしまうことになるだろう。

さあ、ギガゾンビとの最後の決戦は目の前だ。キミは勝利をつかめるか？　はたまた、ギガゾンビさえ倒せば、すべてが解決するのだろうか……？

ソーサリアン

セガ '90年2月24日発売 7000円

楽しみ方いろいろの、長編RPG。ストーリー＋得キャラメイクの凝縮情報だ。

自己診断チェックリスト

- □動く部屋をどれだけ動かせばいいのかがわからない→1へ
- □洞くつが落盤して外に出られなくなってしまった→2へ
- □トロールの結婚式からお話が進まなくなった→3へ
- □水蜜桃がどうしても手に入らない→4へ
- □お酒を飲んだのに、寒さで先に進めない所がある→5へ
- □トートの部屋で日記は見つけたが……→6へ
- □ティキの妹を牢屋から出せない→7へ
- □ボスが倒せない→8へ
- □天使像の並べ方は→9へ
- □キャラを成長させても、すぐに老衰で死んでしまう→10へ

シナリオのバリエーションを楽しむ異色RPG

1 灰色のダンジョン

[参加キャラクター数…4人、職業制限なし]

スタート後右奥へ進むと、このダンジョンを作ったアントロノフの孫、ウェッジがいる。彼はゲーム中唯一のアドバイザーである。これからもお世話になるはずだから、居場所は忘れないようにしよう。ウェッジからはまず封印に必要な3つの武具の情報と、古びた指輪を入手できるぞ。それではさっそく、3つの武具を見つけにいこう。

洞くつ内に2ヵ所ある色の違う地面を踏みつける。すると色の違う地面の左側の壁が崩れ、3つの武具のひとつ狂気の盾が手に入る。

さらに、火のついていない燭台が並んだ所にやってきたら、2、5番目に火をつける。盾の絵の描いてあるレリーフの下でジャンプすると、第2の武具、悪魔の鎧が手に入る。

今度は橋の手前の鎧のレリーフの前で再びジャンプ。これで橋が渡れるようになる。動く部屋を右へ4回動かすと、最後の武具、魔性の剣が手に入る。これで3つの武具がすべて揃ったわけだ。

動く部屋を元に戻して、右へ行くと、3つの台がある。この台に3つの武具を置けば賢者のカギが手に入るのだ。デモンソルジャーと呼ばれるボスとの対決になるが、こいつは中央の玉が弱点だ。

この後、賢者のカギをウェッジの部屋の奥の部屋で使えばシナリオクリアーだ。

2 常春の村

[参加キャラクター数…3人、職業制限なし]

まずフリース村の村長宅で話を聞いてカンテラをもらい、キムの母親からは行方不明の息子を捜してくれと頼まれる。

洞くつに向かうと、ドラゴンを発見する。後をつけるとドラゴンがキムだということがわかるので、一度村に戻り、馬小屋からマントを取ってこよう。

次にジプシーの踊り子モスマに会いに行く。ところが彼女には逃げられてしまう。洞くつに戻ると落盤が発生し、出口がふさがってしまい外に出られなくなる。しかたなく洞くつ内を探検していると女神像を発見する。地下湖を進んでいるとロープが下がり、外へ出られるが、女神像はモスマに奪われてしまう。

再び洞くつへ。モスマの格好をしたキムの母親を見つけたら、奥へ進もう。ここでボスのモスマとの対決だ。こいつは冷凍攻撃をかけてくる。MELTの魔法は持って行きたい。

モスマを倒し、女神像を村長に渡せばシナリオクリアーだ。

3 天空の滝

［参加キャラクター数…4人、職業制限あり］

ヤンに話を聞き、ファルコン号で天空へ。滝の番人ミケロから金色の小さな歯車のことを聞いたら、滝へ向かってボスのアースウインドと対決。実体化しているときでないと攻撃が効かないので注意。アースウインドを倒したら地上に戻ろう。

菜種油を手に入れたら、坑道の門へ向かおう。菜種油があれば坑道に入れるようになるのだ。この坑道を抜けた地上で、つるはしを入手できるはずだ。つるはしを使えば、坑道の左奥で金を取ることができるだろう。

タルタル村の番人の小屋でひと晩過ごしたら、トロールの結婚式へ。結婚式では僧侶か聖職者が必要になる。彼らをパーティーの先頭にしていけばオーケーだ。ここで金色の小さい歯車を入手することができる。その金色の小さい歯車をミケロに渡すが、歯車が欠けていて動かない。ヤンに相談すると、職人デフを紹介してくれる。デフは快い返事をくれないが、もう一度ミケロに会えば大丈夫だ。

もう一度トロールの結婚式に行って金のかけらを入手。金をデフに渡し、3回家に出入りすれば歯車が完成する。金の歯車をミケロに渡すとシナリオクリアーだ。

4 チャイニーズメディスン

［参加キャラクター数…3人、職業制限なし］

まずはスーホアの町で薬屋をまわり、リンリンという女の子を見つける。あばれザルの退治は、経験値を得たと表示されるまでやらなければならない。ハッカをもらった店ではハオルン村のコウについて、別の店では天女についての情報を聞いておこう。

リンリンのおじいちゃんにコウの話をすると、竹やぶから入る地下道を通ってハルオン村へ行くことが可能になる。ハルオン村で唯一まともなのはコウの娘のみ。仙人についての情報を聞けるはずだ。

さあ、ハルオン村の東にある塔に向かおう。しかし、ここに登るには天女が持っている羽衣が必要だ。天女の歌を聞いたあとに、スーホアの薬屋で天女と話ができるようになる。天女に会うと、羽衣は水蜜桃と交換で手に入れることができるのだ。その水蜜桃は、ハルオン村の大きな屋敷の庭になっている。これを取るにはスーホアにいるリンリンのおじいちゃんからもらえる南京豆が必要だ。

いよいよ羽衣を使って塔に登るが、こんどは仙人に落とされてしまう。何度も落ちているうちに、ミンミンが「透明人間なら」とヒントをくれる。おじいちゃんの所へ行ってみよう。シソは別の店で手に入るぞ。

透明人間になって塔に登ると、ボスが待っている。チャイニーズドラゴン、ティエンルンだ。こいつは頭が弱点。

ティエンルンを倒したらまともになったコウからサルノコシカケについての情報を入手。おじいちゃんの所へ持って行き、調合してもらおう。

薬はミンミンのために使っても、持って帰ってもよい。どちらにしても、これでシナリオクリアーだ。

5 ペトスの祭壇

［参加キャラクター数…４人、職業制限なし］

まず凍ってない扉を見つけよう。フロストジャイアントを倒し、赤い紋章を入手する。この紋章を持って凍ってない扉の中にある宝箱へ行くと、炎の紋章を入手できる。こんどは炎の種を宝箱に入れると扉が現われる。その奥で革袋と火打ち石を入手しよう。

火の種を回収してもう一度、違う場所の宝箱に。これで、ペスト祭壇の黄金の酒が手に入る。黄金の酒を持っていると氷で邪魔された扉を開けることができるが、極度の寒さでその先へは進めない。そこで、また炎の種を取りに戻って、もう一度祭壇へ行くと黄金の酒を飲むことができるようになる。これで寒さを感じることなく進めるはずだ。

チルドの実を発見して、取ろうとするボスのアイスドラゴンが出現する。冷気で凍らしてくるのでMELTは必ず持って行きたい。

枝の折れたチルドの木へ行けば、チルドの実は手に入る。これを持って帰ればシナリオクリアーだ。

6 魔法使いの弟子

［参加キャラクター数…３人、職業制限なし］

校長先生に会い、校内にモンスターが現われるという情報を入手。さ　こ用務員から、ハーブやクリスタルの盗難の情報を聞いておく。生徒からは、モンスターについての情報を入手する。どうやらマルクという少年が狙われているらしいことがわかる。

犯人として疑われている、トートの友人のオーエンがパーティーに加わる。５階の寮に向かおう。寮に入るにはカギが必要で、これは用務員から借りてこなければならない。次に１階のトートの部屋へ。机の中から日記とハーブの空ビンを発見できるぞ。机にはカギがかかっているが何度か引っ張れば壊れてしまうからカギを探す必要はない。

さて、ここで校長先生に中間報告しておこう。校長は、盗まれたクリスタルがダーククリスタルであることを初めて教えてくれる。

再び探索。食堂でおばけネズミを退治した後、講堂でトートを目撃。トートの部屋から資料室へ行く通路を発見する。ベッドの奥に隠し扉があるぞ。

ここでオーエンがパーティーを離れる。再び校長先生に会ってから、薬草室でランドロッドを入手する。そしていよいよ屋上でボス、ギラウディアと戦闘なのだが、この時点ではダメージを与えられない。

もう一度、校長先生にダーククリスタルの話を聞くと、１階裏庭の窓の所でダーククリスタルを入手できる。

さて再び、ボスのギラウディアと対決。今度は互角に戦える。体力勝負でつっこむのもいいかもしれない。ギラウディアを倒せばシナリオクリアーだ。

7 ツイン・アイランズ

［参加キャラクター数…４人、職業制限なし］

まずはインホア島で情報集め。妖精の竪琴へも行ってみよう。次にウタム島での聞きこみ。インホアで橋を切り落とすことが決定したようだ。この後、橋を渡ろうとすると突風にあおられて海へ落とされてしまう。ここで人魚のティキと話をする。

ティキの姉と出会い、妹の救出を依頼される。妖精の竪琴に入るには流木と火打ち石が必要。入り口で流木を燃やして中へ入るのだ。

中では、ボスのハイミノタウロスが待ち受けている。頭が弱点なのでジャンプアタックを繰り返して倒そう。ハイミノタウロスに勝つとティキの妹を発見することができる。

ティキの姉の所まで戻り、オニヒトデを入手して、もう一度妹の所へ。ポセイドンのやりで壁に穴を開けて、インホア島へ戻ろう。

ティキに相談すると5音のメロディーを教えてくれる。この音程を忘れないように。

洞くつ内の長いさんごを叩いて音を出す。すべて澄んだ音にすることが大切だ。途中で折れてしまったら、オニヒトデを取ってきて使えば大丈夫。メロディーが完成するとシナリオクリアーだ。

8 マリオネットの館

[参加キャラクター数…4人、職業制限なし]

ミンナから人形探しを依頼される。町で情報を集め、ダール伯爵の名前が出てきたらミンナに屋敷の場所を聞いて行ってみよう。

人形部屋を見たら迷いの森へ。ループしてしまい帰れないので、伯爵の屋敷に一泊することになる。人形の町で3つの宝玉の情報を入手しておこう。

黄色い宝玉は町にいて、ウサギの人形からもらえる。青い宝玉は城の牢屋にいるグートが持っている。この黄色と青の宝玉を宝玉の絵が描かれた部屋に置き、何も絵のない部屋に行くと、ピエタを発見できる。

こんどは赤の宝玉を探して牢屋へ。途中グートから牢屋の鍵をもらうのを忘れずに。偽ボスの部屋の封印を解くには4色の宝玉を破壊しなければならないのだ。

ボスに会う。ところがこいつは偽物。この部屋で銀のはさみを入手することになる。

真のボスはダール伯爵で、めっぽう強い。弱点もとくに見つからない。とにかくジャンプアタックあるのみだ。

ピエタをミンナに渡すとシナリオクリアー。

9 狙われた村

[参加キャラクター数…4人、職業制限なし]

行商人に話を聞こう。ジャノア村で蛇のタペストリーを発見し、もう一度行商人に会うと夜になるので、また村へ向かう。

倉庫で隠し階段を発見し、村人から情報をもらったら教会へ向かう。ところがマウアーのワナにはまり地下へ落とされてしまう。

石になりかけの村人からオプトスという酒の情報を入手。近くの部屋でオプトスを手に入れることができる。神父の死体からも情報を入手できるので忘れずに。

オプトスは熔岩に使う。一度外に出て戻って来れば固まって熔岩になるのだ。倉庫ではロープを手に入れ、神殿の外へ行こう。途中、ぬかるんだ地面で祭壇のカギを入手できる。

銅の天使は教会の右の正しきものの墓にある。祭壇に天使の像を並べるのだが、まずは上から銅→金→銀、次に金→銅→銀の順。銅の天使を重く感じたら、熔岩地帯へ行こう。ここで天使の像を溶かすと中から賢者の指輪が出てくるのだ。

ボスはマウアーが変身したファイヤードラゴン。さすがに強いが、顔が弱点。マウアーを倒せばシナリオクリアーだ。

なおシナリオ10は、復活した邪神ザンダーとの最後の戦いで、すべてのシナリオをクリアーした勇者しか、挑戦することができない。

10 追加情報−不老不死の方法

キャラメイクに悩んでいてストーリーを楽しむどころの騒ぎじゃない人は、次の方法を覚えよう。

まずキャラをOLDの状態（ファイター60歳、ウィザード60歳、ドワーフ100歳、エルフ200歳）にして冒険中わざと死ぬ。死後20年ほおっておき、セーブしてから魔法使いに蘇らせてもらう。成功の確立が低いので灰になることが多いが、生き返るとそのキャラは不老不死になる。でもこのままだと能力値が下がる一方なので（OLDのキャラは毎年能力値が下がる）REJUVENATEの魔法(木→土→火）を使ってキャラを若返らせる。後は時間を進め、道場で好きなだけ訓練すれば……。

ファンタシースターⅢ 時の継承者

セガ '90年4月21日発売 8700円

シナリオ総数7本、4つのマルチエンディングを持つ、ウルトラ長編RPGだ。

自己診断チェックリスト

- □他のシナリオも楽しみたい →1へ
- □シナリオ選択の種類は →1へ
- □ケインが船に乗れない →2へ
- □ケインたちが元林業ドームに抜けるには →3へ
- □気象コントロールの修復法 →3へ
- □シールへ行けない →4へ
- □レインは最初どこへいくの →5へ
- □ダンを仲間にしたい →6へ
- □ライスルを出たアインは、どこへ行けばいいの →7へ
- □シーンは最初にどこを目指せばいいの →14へ
- □ライアの神殿はどこ →6へ
- □ファウンダリの位置は →12へ
- □ランはどこにいるの →8へ
- □クランクレアの場所は →12へ
- □賢者の島の位置は →10へ

7つのシナリオが微妙に絡み合う、長編大作RPG

1 シナリオ選択について

各シナリオを解説する前に、シナリオ選択について説明しておこう。シナリオは全部で7つあるのだが、このシナリオをすべて順を追ってプレーするわけではない。このうち1回のプレーで解くのは3つだけなのだ。それもすべてプレーヤーの選択によって。

どういう仕組みかというと、まずシナリオ1は必ずプレーすることになるのだが、そのエンディングでふたりの結婚相手からの選択を迫られる。次のシナリオは、その結婚相手との間に生まれた子供が主人公となるのだ。

当然、どちらの相手と結婚したかで主人公は違うから、それによってシナリオも変わる。シナリオ2あるいは3に進むのだ。

同じようにシナリオ2、3でも最後に結婚相手を選ぶ。それぞれシナリオ4、5とシナリオ6、7のいずれかに進むことになる。

つまり、シナリオ選択の種類は、

①シナリオ1→2→4 ②シナリオ1→2→5

③シナリオ1→3→6 ④シナリオ1→3→7

の計4とおりになる。もちろんエンディングも4種類用意されている。もし、どれかひとつのパターンでプレーを終わらせた人も、このシナリオ解説を読めば、新たな発見があるはず。

2 シナリオ1序盤

リークの地下牢から脱出したらヤータへ向かう。ところが船には乗せてもらえないので、しかたなく東のヒューリへ。この町の北東でミュータイプのアンドロイドと会って仲間に。女の子だからヤータの船に乗せてもらえるようになるぞ。船の上陸。島の洞くつにはシューソランの王子ライルがいてリーク家から盗まれたはずの森のサファイアをくれる。

3 シナリオ1中盤

森のサファイアは農業ドーム東の洞くつの

カギになる。そしてその洞くつを抜けると水産業ドームのはずだが、突然の吹雪らしい。

ライスルの町で詩人マイに会うと元林業ドームへ抜ける洞くつの位置がわかるから、それに従って洞くつへ。すると今度は砂漠に出る。とんでもなく広い砂漠だがハタサカの町があるから、そこでひと休みしよう。

町でロボットに話を聞くと、吹雪の原因は気象コントロールの故障とわかる。さらにそれを直せるのはロボットのシーレンだとか。

シーレンはハタサカの西の洞くつにいる。入り口はふたつあるが左を選択。シーレンはケインに忠誠を誓い仲間になってくれる。

さっそく気象コントロールを行なうハタサカの東の塔を目指す。ここでまたライルに会う。国を救うため、この塔にきていたのだ。シーレンを見たライルは、パーティー参加を希望。これで4人パーティー。気象コントロールをシーレンが直し、これで一件落着。

4 シナリオ1終盤

気象が元に戻って喜んだライルは、ケインたちをシューソランへ招待してくれる。城は閉ざされているので噴水から入る。するとそこにはケインを牢から助けてくれた少女リナがいる。そしてライルがケインに挑戦してくる。ケインに破れたライルは再び仲間に、さらに少女（リナ）もパーティーに加わる。

次の目的は、離れてしまったふたつの月を月の石と月の涙を使って元に戻すこと。システムは気象コントロールタワーの2階にある。

月が元に戻るとシューソランの北にあるシールへ行けるようになる。ここもシューソランと同じように噴水から侵入。城の奥にはシール王、その後ろにはなぜかマーリナが。さらにリナの秘密も明かされる。そしてシーナ王との対決。これでシナリオクリアーだが、その後はリナを取るかマーリナを取るか、究極の選択が待っている。



⬅7つのシナリオは一本の糸でつながる微妙な因果関係にある。

5 シナリオ2前半

サテラ滅亡の原因追及にでたレインは、ルーンのモンスターが南西の洞くつから出てきたことを知る。その洞くつはパイロットドームに続いていた。まずグランディレクタの町へ向かって情報を集めてみよう。

ルーンとはライアの片腕として活躍していたルーン・ケイ・エシルであることがわかる。なにか深い因縁がありそうな気配だ。

グランディレクタの地下にはルーンの妹が閉じ込められていた。名前はルイセ。彼女は兄の行動を止めてほしいという。

6 シナリオ2後半

グランディレクタでひととおり情報を集め終わったら、西の洞くつを探検。ルーンと戦う反乱部隊のリーダー、ダンがいるのだ。最初は誤解していたダンだが結局は仲間になる。時間のテクニックを使うキャラクターだ。

次の目的地は砂漠。ハタサカの南の川で地下水路を発見しライアの神殿へ。そこにはライア(妹)がいた。ライア(姉)のことを知りたいと、レインたちのパーティーに加わる。神官たちから話を聞いたら次は学術ドームだ。

学術ドームではライアとオラキオの真の姿がわかるというマイストークの城へ。ここでライアパンダントを手に入れるのだが。

このシナリオで、そろそろ全体ストーリーを見渡すことができそう。クリアー後、結婚相手としてライアとルイセのどちらかを選択。

7 シナリオ3前半

シールを出たアインはライスルでロボット編隊を見たという情報を入手する。あわてててシューソラン、シールに戻ってみるが、すでにそこに人はいなかった。人々は砂漠に避難したらしいのだ。砂漠へ向かう。

ハタサカの西の洞くつでケイン、マリーナ、ライルを発見。しかしライルの娘、ランはさらわれてしまったらしい。またライルも深手を負っているようだ。今度はランを捜しに東の洞くつから工業ドームへ向かう。

8 シナリオ3後半

レンソンに到着。しかし店以外は人がいない。城門もしまったままだ。しかたなく北のロットの町へ行くと、やはりランはレンソンにいるらしい。

レンソンでランを救出。ランも仲間に加わった。いったん砂漠に戻り、今度は力のトパーズを手に入れるためリークへ向かう。

リーク城の地下でリンに会う。彼女と戦うことになるが、勝つと仲間になる。そして力のトパーズを手に入れる。

いよいよ大詰めフロトラーンへ。この近くで竜に会う。この竜は、じつはライルなのだ。そしてフロトラーンでは……。

サテライトとはどこにあるのか？　ロボットはオラキオのものなのか？　解明はもうあとすぐ。最後の最後に、意外な事実が。

9 シナリオ4前半

リークを襲った地震の真相を究明するために、レイン王は息子のフィンに調査を命じる。双子の妹ライアも何かの予感を感じてパーティーに加わることになった。

まず紫の月にいるルーンに会いに行こう。ロケットの出るパイロッタの村に行く途中、グランディレクタでオラキオの兄であるルラキルが復活したという情報を聞く。

10 シナリオ4後半

紫の月に着く。そこでは7つの世界の戦いを見たという情報が。いったいどういうことなのか？　学術ドームにいる人に、その解説をしてもらおう。ルーンの娘、ルナも仲間に加えて雪の世界へ。

学術ドームをスカイシーレンで探し回ると、飛行場の近くにある島を発見できる。その町にいる5人の口から、邪悪な力という言葉を聞いてしまうのだった。

次の目的地は浮遊都市クランクレア。ここはスカイシーレンでなければ入れない場所だ。立派な建物の中に入ると、そこに老人がいる。その老人たちから、邪悪な力を撃つためには伝説の武器を5つ集めなくてはならないという。それが最強の装備となるらしいのだ。クランクレアの奥でマリンパーツを手に入れたらシューソランの東の賢者の島へ向かうが!?

11 シナリオ5前半

シナリオ4と同じ素材を扱いながら、設定の変化で、また違った物語を形成するのがシナリオ5。原因不明の大地震は、サテライトから見えた、あるシーンから始まったのだ。

窓の外に見えた7つの世界の戦闘シーンで各地には微妙な変化が見え始めた。紫の月の王レインは息子のルインを雪の世界に行かせ、原因究明を命じた。ルーンの娘ルナも仲間に加わり、原因を知るものがいるといわれる雪の世界を目指す。

サテライトでライアの話を聞き、砂漠の地下水路から神殿に向かう。眠りについていたライアは快くパーティーに加わることを承知してくれる。心強い仲間を得たぞ。

12 シナリオ5後半

雪の世界で小さな島を発見。スカイシーレ

ンで探せば見つかるはずだ。そこにはファウンダリと呼ばれる小さな町があった。そこで歴史を知り邪悪な力の存在を知る。『II』にも出てきた、あのいまわしい敵だ。

クランクレアに向かう。マイストークの北にある、スカイシーレンでしか入れない浮遊都市だ。そこで5人の老人に会い邪悪な力を倒すには、5つの伝説の武器とある言葉が必要だと知る。その言葉は賢者が知っている。賢者の島を探しに行こう。ただし、賢者の島に行くためにはマリンパーツが必要。クランクレアにあるというから、よく探してみよう。

シューソランの東にある十字の島が賢者の島。伝説の武器をすべて集めていると、最強の武器を手に入れるための封印された言葉を教えてくれるのだが。最後になって解明される謎の数々。感動のエンディングを迎える。

13 シナリオ6後半

アインの死で始まるオープニング。サテライトは滅亡し、残されたアインとランの息子、シーンはサテライトを脱出する。

シーンは砂漠に不時着する。そしてリークのリンをたよる。リンはサテラの先に何かがあるのでは、と教えてくれる。まず、パイロットドームを目指そう。パイロットドームではオラキオの兄ルラキルが復活したという情報を聞く。

西にある洞くつでサブマリンパーツを手に入れる。これで地下水路の探検が可能になった。ライアの宝を探して砂漠へ向かおう。ハタサカで地下水脈の話を聞いて南の川へ。ここでシーレンがアクアシーレンに変身。地下水脈を発見する。地下水脈は神殿へとつながっていた。そこにはライアの娘が眠っていた。彼女はパーティーに参加してくれる。

14 シナリオ6後半

真実を求めて学術ドームへ。マイストークの城を抜けるとライアペンダントを発見できる。ライアとオラキオの戦いの真相がわかり、神殿も開かれるのだ。

そして紫の月でルーンに会う。ルーンの真意はわかったが、謎は残されたまま。娘のルナを仲間に加えて、浮遊都市クランクレアへ。

伝説の武器と封印された言葉、さらに〝邪悪な力〟を倒すための最強の武器の情報を得た。いよいよクライマックスだ。サテライト滅亡の謎、なぜ突然ビームが発せられたのか。そのすべてが解明されるのだ。

15 シナリオ7前半

サテライトからSOSが送られてきた。アインが倒したはずのロボット軍が復活したのだ。サイレンを倒す旅がまた始まる。

まずグランディレクタに向かう。オラキオの兄ルラキルの復活、元反乱軍の情報を得る。洞くつでサブマリンパーツを見つけよう。砂漠に移動し、地下水脈からライアの神殿へ。そこにはライアの妹がいてパーティーに加わってくれるはずだ。

次の目的地は学術ドームのマイストーク。城を抜けるとライアペンダントが手に入り、ライアVS.オラキオの真相も理解できるだろう。ライアの神殿も開放される。

16 シナリオ7後半

パイロットドームへワープして、紫の月へ。ルーンは今までの行為を後悔する。娘のルナは父親の罪を償うためイノンの仲間になる。

学術ドームの小さな島にあるファウンダリに立ち寄り、老人たちから歴史を学ぶ。今までの苦難がすべて理解できるのだ。そして、邪悪な力の存在も。

マイストークの北の浮遊都市クランクレアで伝説の武器、封印された言葉と最強の武器の情報を得たら賢者の島へ。すべてを解明するエンディングが待っている。

桃太郎伝説ターボ

ハドソン '90年7月20日発売 5800円

ファミコンで人気のRPGが、さらにパワーアップ。愛と勇気で鬼退治。

自己診断チェックリスト

□ひえんのタネはどこに →1へ	□フグを食べたい →7へ
□銀の鬼はどこに →2へ	□10人の地蔵にあいたい →8へ
□キジを助けたい →3へ	□万金丹の術を覚えたい →8へ
□竜宮城に行きたい →4へ	□やまんばを見つけたい →9へ
□寝太郎の村に行けない →5へ	□だだぢぢの術を覚えたい→9へ
□寝太郎を起こせない →6へ	□猿はどこに →10へ
□削りひを手に入れたい →6へ	□蛇骨ばばあに会えない →11へ
□巾着を手に入れたい →6へ	□岬の地蔵の話が聞けない→12へ
□灼熱の弓を手に入れたい→6へ	□勇気の剣がない →13へ
□いばらき童子がいない →7へ	□鬼が島はどこに →12へ

仙人との修行にはげんで、鬼ヶ島を目指そう

1 金丹の術を習う

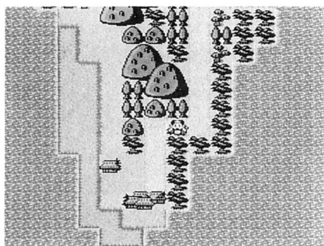
旅立ちの村でひととおり村人に話を聞いてみよう。ここで、おじいさんからもらった100両で装備を整え、村の近くでとにかく妖怪退治。3段くらいになったら、ちょっと北に遠出しよう。金丹仙人の家が見つかるはずだ。ここで仙人と戦って勝てば、体力回復の術、金丹が使えるようになる。さらに北星の方角に行ってみると、まわりをつづらに囲まれた地蔵が立っている。この地蔵はかぐや姫の宝物のことを教えてくれるぞ。

この地蔵から北に向かうと、ひえん仙人の家。ここでの修行はひえんのタネを持ってくること。旅立ちの村のどこかにある。

2 ダンジョンを通って花咲か村へ

あまのじゃく、貧乏神、福の神だけが出てくる洞窟を通って花咲か村へ。

花咲か村は桜の花で有名だったが、木は全部枯れてしまっている。これは、花咲か村の住人の誰かに化けている銀の鬼の仕業。神社の近くにいる老人が、銀の鬼が誰に化けているかを教えてくれるのだ。



⬅ストーリーもファミコン版とちょっとだけ変更された。

鬼を退治すると、花咲か村は桜が満開に。また、鬼をこらしめると、犬をお供にできるので、次からの戦いがとっても楽になる。

さて、花咲か村から西に進むと、見えてくるのはろっかく仙人の家。仙人から一本とると六角の術が使えるようになるぞ。

また、花咲か村の前の洞窟や浦島の村近くに現われる福の神は、ファミコン版ではお

金をくれたが、ＰＣエンジン版では、ルーレットの目によって道具をくれる設定になっている。運だめしにもってこい!? うっとうしがらずにチャレンジしてみよう。

3 キジを助けよう

花咲か村の北にある金太郎の村。祭りに欠かせないやぐら太鼓を金太郎に奪われて、村の人たちは元気がない。村の北にいる金太郎と相撲をとって、太鼓を取り戻すのだ。金太郎は、相撲好きのわりには案外弱い。太鼓を取り戻すと村人は喜び、祭りを始める。ここでは、ステキなお礼がもらえるのだ。

この後、キジを助けるために洞くつに入るのだが、その前に洞くつの南にあるいなずま仙人の家に寄ろう。ここで稲妻の術を覚えてから、キジを救出に向かおう。稲妻の術は、Ｉボタンの連射が修行。数字が108になるまで、Ｉボタンを叩き続けよう。

この稲妻の術を使えないと、洞くつの中で先に進めなくなるから注意。邪魔な岩を稲妻の術で破壊して進むのだ。キジの洞くつは、地下２階分の洞くつがふたつ連続してある。ひとつめの洞くつあたりで、段が上がるように心の数を調整しておくのがコツだ。キジをお供にするためにはきびだんごが必要なので、忘れないようにしよう。

ここらへんで、12段くらいになっていることが望ましい。ホトケのおハチも手に入れたかどうかチェックしておこう。

4 浦島の村で若返り

金太郎の村からずっと南東、毒沼に囲まれた雀のお宿２に立ち寄りたい。毒沼は、１歩につき体の数が20も減るから、金丹の術を使いながら進もう。鬼を退治すると毒沼はなくなる。

そしてさらに南東に浦島の村がある。浦島の村では、村の浜辺でいじめられている亀を助けて竜宮城へ行くのだ。竜宮城で乙姫様から渡された玉手箱を開けると、桃太郎はおじいさんになってしまう。でも、若返りの泉に入れば大丈夫。じいさんになると、攻撃、守備、すばやさがすべて１になってしまうから、すぐに若返ることをおすすめする。

5 北に進んで、寝太郎村へ

浦島の村で楽しんだら、今度はずっと北に上がって行こう。途中、天の仙人の家に立ち寄り、ひえんの術をパワーアップさせることを忘れずに。ひえんの術を教えてもらうためには、仙人が住む塔の何階まで上ぼったかをきちんと覚えておくことだ。このひえんの術を覚えると、雀のお宿にも行けるようになるから便利。

そして、北国にある寝太郎の村へ。ここに行くには、氷の上を歩くためのかんじきが必要だ。持っていなければ、雀のお宿３で売っているので買ってこよう。ここらへんで15段くらいになっておきたい。

6 寝太郎を起こして氷の塔へ

寝太郎の村の東側に行くためには、橋の真ん中で眠る寝太郎を起こさなければならない。起こし方を知っているほもおだは浦島の村に。もう一度、浦島の村に行って話を聞いてこよう。しかし、聞いてきただけでは寝太郎は起きてくれない。寝太郎の村の西にある氷の塔に行って氷室の削りひをとってくるのだ。

それには、北国の妖怪退治に便利な灼熱の弓矢を手に入れることが先決。弓矢は雪原の十字の中に入っているぞ。でも、弓矢が入ったつづらのまわりは落とし穴だらけ。北国の洞くつに住んでいる浮遊仙人にあって、浮遊の術を覚えておこう。

これで、いざ氷の塔へ……、というのはまだ気が早い。削りひを入れる巾着を持って行かないと、削りひは溶けてしまうのだ。巾着

は、仙人の誰かが持っているぞ。しこめという妖怪が守っている削りひが手に入れば、寝太郎を起こせる。寝太郎が起きてくれれば、東の村に行けるようになる。このへんで、20段くらい。宝物はふたつ持っているのが理想的だ。

7 ほほえみの村〜希望の都

寝太郎の村を出る前に、たいへんな災難がある。スリの銀次に大切な宝物のひとつをとられてしまうのだ。しかし、嘆いてばかりもいられない。ここからがほほえみの大地だ。ここに現われるのは、ギャグキャラばかり。明かるく笑い飛ばそう。

そして、ほほえみの村。ここでは、ダジャレ大会の準備で宿も茶店も休業。でも、ここにはひとりでも仙人という仙人がいる。ここで放屁の術を教えてもらうのだ。ただし、仙人の修行には1万両が必要。お金を貯めることが先決だ。

そして、南に下がっていくと、希望の都。ここの宿代は一晩1000両とバカ高。村人の話によると都に巣食ったいばらき童子のせいだとか。いばらき童子をこらしめて、宿代を50両に戻しておこう。いばらき童子がいる都の塔への道は、堀のまわりを調べるとわかる。また、希望の都では、イベントがいっぱい。料亭いしいで、フグを食べてみよう。ただし、フグは7千両と高い。

お金がなかなかたまらない人は、といちやからお金を全部引きだし、ほほえみの村近くに出現する福の神を捜そう。お金が2倍に増えるぞ。これで、フグも食べられるほどお金を得られるだろう。また、希望の都では、いろいろな人がいろいろなものを欲しがっている。欲しいものを持って行くと、何か別のものと交換してくれるかもしれない。物々交換は重要だから、めんどうくさがらずにしっかりやっておこう。ここらへんで、24段くらいになっているとよい。

8 もっと南へ

希望の都からどんどん南に下がっていこう。雀のお宿を越えて行くのだが、この道のりはけっこうけわしい。忘れてはいけないのが、雀のお宿5から西の方角にある10人の地蔵。この地蔵さまの願いをかなえてあげると、地蔵の洞窟の入り口が開く。そして、中にいる地蔵と遊んでみよう。何かいいものがもらえるという話があるぞ。

また、希望の都からずっと北に行くと、雀のお宿5付近にびろーんの森がある。ここに現われるびろーんは、刀では倒せない。灼熱の弓があれば一撃で倒せるので、この方法で段をあげ、お金を貯めよう。ここで25段くらいにしておくと、後々楽なのだ。

ここから南に行き、希望の都を越えて次の雀のお宿まで、かなりの道のりがある。その前に、東に突き出た岬に住むまんきん仙人にあって、体力回復の術のパワーアップ、万金丹を会得するのだ。鬼の爪跡と呼ばれる迷路を通るときに現われる、水の鬼の攻撃をしのぐためにも覚えておくととても助かる。

さて、天然の迷路の出口の目印が双子地蔵。途中迷ったと思ったら、ひえんの術で雀のお宿6に戻ったほうが賢い。ここを出るまでに28段くらいになっておくのがベスト。ここをクリアーするあたりで、宝物はきっと3つ持っているはずだ。

9 さるかにの村を助けよう

鬼の爪跡を越えると、そこは雀のお宿7。ここにあるつづら屋では、1回1800両で何かが当たるイベントがある。バックアップユニットをつないである人なら、2万両で買い取ってもらえるぶんぶくちゃがまが当たるまで、何度も挑戦したい。

この雀のお宿7から南に行くと、そこはさ

るかにの村。村の住人は、やまんばによって、臼や栗、あろうことかうんちにまで変えられている。やまんばは、自分が隠したある動物に姿を変えているが、話しかけると正体を現わす。この戦いに術は使えないので、段をしっかり上げておこう。

さて、最後のお供になるはずの猿がここらへんにいるはずだが、なかなか見つからない。この村の易者の家では、易者組合の大会が開かれているので、そこでさるの行方を占ってもらおう。

そして、さるかにの村のま東にあるだだぢぢの仙人の家に寄って、最強の仙術であるだだぢぢの術を教わろう。ただし、この術を覚えるのはなかなかたいへん。仙人を訪ねると、まず、ほほえみの村の近くまで戻されてしまう。二度目はまんきん仙人の家のとなり。最後には雀のお宿7に飛ばされるのだ。だだぢぢを会得するには、なんといっても忍耐が必要というわけだ。だだぢぢの術はボス格の妖怪と戦うときに役に立ってくれる。

10 愛と勇気の国へ

愛と勇気の国に行くために必要なお供、猿を捜すため、易者のいうことにしたがってさるかにの村から南に行こう。木に縛られている猿がいるはずだ。さるにきびだんごをあげて仲間にするのだ。猿は、愛と勇気の国に行く船の船頭だ。

11 蛇骨ばばあのワナを見破れ

蛇骨ばばあの洞くつの地下2階は、落とし穴に注意。地下3階に行くとなぜかおじいさんとおばあさんは船の前にいる。おじいさんが蛇骨ばばあにここに連れてこられたから家に連れ戻してほしいと桃太郎にいう。が、家に帰ってみると、おじいさんもおばあさんもいるではないか。これは、蛇骨ばばあのワナだったのだ。このワナを見破ると、蛇骨ばばあが正体を現わす。しっかりこらしめてやろう。これで、船は桃太郎たちのもの。猿に命令すれば、愛と勇気の国に連れて行ってくれる。この時点で宝物が4つ揃っているか、段は34段以上になっているか、チェックしておこう。

12 竹取りの村を目指せ

さて、物語も大詰め。船着き場から、すぐ北にある雀のお宿8に立ち寄ろう。ここのつづら屋で手に入るこんろんの球は、桃太郎の身代わりになってくれるありがたい道具だ。

雀のお宿の北の岬にいる3体のお地蔵さまにも話を聞いておこう。ここに、鬼ヶ島へ行く橋がかかっていたという話は、とてもためになるヒントだ。

そして、南にちょっと行けば、竹取りの村。かぐや姫がいるけれど、宝物が5つ揃っていないので、勇気の剣はもらえない。最後の宝についての情報を丹念に集めることが大切だ。

13 黄泉の塔で壮絶な戦いを

竹取りの村で得た情報では、西にある黄泉の塔に住む羅生門の鬼が村を苦しめているという。さっそく鬼退治に出かけよう。でも、鬼たちはかぐや姫を狙っているという。心配だが、ずっとかぐや姫についていても物語は進行しない。やはり、黄泉の塔に行かなくてはならない。

黄泉の塔は、複雑な迷路。風神や、雷神、羅生門の鬼たちが桃太郎たちの行く手をさえぎる。かなりの強敵だが、重要なものも隠されているから、ひるまずに進んでほしい。

そして、見事黄泉の塔を制圧して竹取りの村に帰ってくると、なんと、かぐや姫は鬼たちにさらわれてしまったあと。勇気の剣を捜しだして、鬼ヶ島に渡るのだ。

鬼ヶ島にどうやって渡るかは、勇気の剣を手にしたあと。あの岬の地蔵の言葉を思いだしてくれ。

サイバーナイト

トンキンハウス '90年10月12日発売 6800円

斬新な構想とシミュレーションの要素を取り入れた画期的なRPG。

自己診断チェックリスト

□大統領に会うには →2へ
□スターマップの入手方法は→2へ
□ユーロパの情報入手は →2へ
□モノポール・コイルの場所→2へ
□コイルを判別するには →2へ
□スターマップの使い方は →3へ
□トレーダーとのつき合い方→3へ
□クリスタルの場所は →3へ
□重要情報を記録するには →4へ
□トレンジャーの取り方は →4へ
□ブースターの入手方法は →4へ
□エイリアンと会話をする →4へ
□ブラックグローブの情報は→5へ
□原始人の仲間を助ける →7へ
□ジャンスで注意する敵は →7へ
□クジラ型生命体を救うには→8へ
□海底基地にたどり着くには→8へ
□モニュメントの情報は →9へ
□メンターナに会うには →10へ
□バーサーカーの情報は →10へ

極限まで精密なSFシミュレーションRPG

1 戦闘

最初に心してほしいのは、このゲームが謎解きだけのＲＰＧではないということ。戦闘システムにシミュレーションの要素を含んでいる。ふつうのＲＰＧとはまったくちがうと考えたほうがよいだろう。つまりこの戦闘はデータの認識能力がとても重要になってくるのだ。敵の行動は射撃、格闘、移動速度、攻撃目標選択パターンなど10以上の項目によって厳密に設定されているし、味方のキャラについても同様だ。これらの情報を正確に把握し戦闘を効率よくこなすのがゲームクリアーのカギになる、といっても過言ではないだろう。1回ごとにマニュアルとにらめっこじゃとてもクリアーはおぼつかないぞ。

2 ファーワールド

宇宙海賊の攻撃を受けて乗員の大半を失い、さらに艦体を大きく損傷してしまったソードフィッシュは捨て身のジャンプ・ドライブを行ない、太陽系を遠く離れた銀河系の中心近くにまで飛ばされてしまった。すると目の前には青と緑に輝く美しい星が……。

軌道上からの調査によれば、北半球と南半球にそれぞれ知的な生命反応を感知するが、それが平和的な生物か攻撃的なものかは不明。しかしジャンプのための一番重要な部品であるモノポール・コイルがこわれている状態で宇宙のはてをさまよっていては、確実に死を待つのみだ。ここは運を天にまかせて北半球の小さな都市に降りてみよう。

驚いたことに、この星に住んでいるのは250年前に地球を出発したもののジャンプ・ドライブに失敗して行方不明になっていた移民船ユーロパに乗っていた人々の子孫であった。地球人の住んでいる星にたどり着けたのは運がよかったとしかいえない。さて、ここで一番重要なのは、モノポール・コイルのスペア部品を捜すこと。これがないとこれからの宇

宙航行がいっさい不可能だからだ。とにかく住民に話を聞いて情報を集めよう。まず北西にある大統領官邸で、大統領の悩みを聞こう。これはあとの行動にとても重要なアドバイスとなるはずだ。そして北にある大学に行き教授からスターマップとユーロパについての情報をもらおう。この情報をもらうと作戦行動の範囲がグンと広がるぞ。またスターマップは今後の冒険には絶対に必要だ。

では目的のモノポール・コイルを宇宙船ユーロパに探しに行こう。ユーロパは不時着時のショックと250年の歳月のせいで、かなりボロボロになっている。しかし隔壁やビデオデッキが使用できることから、メインの動力部はまだ動いていることがわかる。エンジンルームにいくとコイルがふたつありひとつは使用可能なのだが、専門知識のないソルジャーたちではコイル自体さえ見つけることができないし、主人公のメカニックスキルでも不十分だ。ここは専門家のメカニック・クルー、ヴィンドをつれていこう。

ユーロパからはずしたモノポール・コイルをつけるとジャンプジェネレーターはすぐに使用できるようになり、これで宇宙航行の準備はできた。しかし出発する前に大統領の悩みを解決していってやろう。コンピューターが感知したように、南半球には敵の基地がある。これをほうっておいたら移民の子孫がかわいそうだ。攻撃の目標は敵ロボット基地の中枢部。基地にいるロボットはそれほど強くないから中心にたどり着くのはわりと簡単だ。少し気をつけなければならないのは動きの速いグレムリンと防御力の高いスキュラくらい。中枢部を守るラクシャサは強力だが、これを破壊すれば基地は壊滅する。そうしたら地球に帰る方法を捜すため宇宙に飛び立とう。

3 アステロイドラープン

ここからはファーワールドで大学教授にもらったスターマップと、いろいろな場所で聞く情報をもとに、恒星を目印にして宇宙航行するのがベストだ。恒星だけでも26もあり、さらにそれぞれの恒星に4～6個の惑星があるのでマップを見ないで冒険をするのは非常に効率が悪いぞ。

こうして旅をしていると、ある恒星系で謎の言語を乗せた電波をキャッチする。そこで近くの星をくわしく調べてみると、アステロイドにドームを発見する。どうやらエイリアンたちのものらしいが、うまく交信できれば新しい情報が手に入るかもしれない。とにかく試してみよう。ドームに入るとネコのような、ヘンテコリンなエイリアンが出迎えてくれる。そしてなぜか言葉が通じるからラッキーと思ったら……彼らは自動翻訳機を持っていたのだ。ただし彼らの言葉は関西弁に訳され、話の内容も商売のことだけだ。おそらく彼らはファーワールドの大学教授が言っていたトレーダー一族にちがいない。彼らは高い文明をもちながらも、もっぱら商売にしか興味を示さないということだ。そのかわりここではいろいろと物々交換のクエストがある。いわゆる道具屋としてこれからも何回もくる必要があるので、場所をチェックしておこう。とりあえず最初の取り引きは、沼の惑星レイラインにあるレッドクリスタルとジャンプブースターを交換しようというもの。また、そのトレーダーの話によれば古代人は宇宙の創造主メンターナと話のできる翻訳機を持っていたらしい。手に入れば便利なはずだが、これ



◀SF小説的な未来感覚ストーリーを楽しもう。

はずっとあとのことになる。とりあえずは赤いクリスタルを探しに行こう。トレーダーが星系名を教えてくれるので、スターマップでおおまかな場所はわかるはずだ。

4 レイライン

この星の表面は湿地におおわれていて、原始的な生命がいるようだ。軌道上のソードフィッシュからの調査によれば、人工物が存在しているらしいので、これをもう少しくわしく調べてみよう。それはピラミッド風のモニュメントのようなもので、なにか文字のようなものが刻みこんであるが、意味はまったくわからない。しかたがないのでビデオに記録してレッドクリスタルを探しに行こう。

この星では、次々に襲いかかってくるギズモやブロックなどの原生生物が少しうっとうしいぞ。ふつうの敵と戦うとトレジャーが手に入ることもあるが、原生生物はそれがないので逃げられるならそれにこしたことはないだろう。このフィールドでの行動範囲はさほど広くないから、レッドクリスタルは根気よく探していけば、じきに見つかるはずだ。これを手にいれたらアステロイドにもどって例のトレーダーに渡そう。かわりにジャンプブースターをくれるから、これをソードフィッシュに装着するとジャンプドライブの能力がかなり高くなる。1回で動ける行動範囲がかなり広くなるはずだ。またこれからの冒険はエイリアンと遭遇する可能性が高いので、ここで翻訳機を手に入れよう。

5 シークラー

この惑星は、恒星から遠いので気温はなんとマイナス200度という寒さだ。もちろんヒューマノイドは生存できない場所だ。また惑星のまわりには、人工物らしきブラックホールが公転している。推定重量が1000兆トンというすさまじいものだ。どうやらこの星の重力の異常は、これが原因らしい。軌道上の調査では人工物のドームが観測されたが、生命反応はない。すでに死滅してしまったのだろうか、降りて調査してみよう。

ドームの中に入ると、じっとして動かないカエル型の生物がいるのでビックリするぞ。ここで動いているものは1体のロボットだけ。なにか話しているので、例の高性能翻訳機で訳してみると、どうやら彼はカエル型の生命が冬眠している間、街を管理するためのロボットらしい。彼はこの星が衰退した理由やブラックグローブのことについて話してくれる。とにかく秘密が多すぎる星だが、これらは今後の、とくにクライマックスのストーリーに重要な意味を持ってくるのでしっかりチェックしておくように。

6 クアジ

シークラーとはうってかわり灼熱地獄の星。あまりにも恒星に近いので表面の温度は数百度と想像を絶する世界だ。また火山活動が激しく、熔岩でとけた地表はダンジョンのように曲がりくねっているぞ。亀裂に落ちたり、道に迷わないように気をつけよう。ここでの目的は、原生生物パイロワームから牙を手に入れること。フィールドのどこかに敵として登場するはずだが、なかなか出会うのは難しいぞ。またこの星には、敵のシリコニーのほかにも硅素生命体(シリコニアン)が登場するから話しかけてみよう。なにか情報を教えてくれるかもしれないぞ。

7 ジャンス

表面が密林でびっしりとおおわれた星。軌道からの調査によると、地表にはバーサーカーの基地や墜落したシャトルがある。さらにふたつめのモニュメントがあるようだ。さっそく着陸してみよう。

残念ながらモニュメントは破壊されてしま

っている。またシャトルの残骸の中からは、旧式のビデオディスクが見つかるがソードフィッシュの新式のビデオでは再生することができない。でもあとで役に立つかもしれないから保管しておこう。バーサーカーの基地は着陸地点のすぐ近くにあるが、川がじゃまをしていてそのままではたどりつけない。まわり道を探しているとそのうちに洞くつを発見。

洞くつに住んでいたのは原始人にみえたが、地球の言葉が通じるではないか。どうやら原始化した地球人のようだ。バトルモジュールをひどく恐れていて、話を聞くとバーサーカーの兵士たちに仲間をさらわれたという。

道を見つけてバーサーカーの基地に突入すると、そこは収容所になっていた。とらえられていた人たちを助けるとお礼に木の彫刻をもらえるぞ。このフィールドは敵が多く戦闘はかなり厳しくなる。射撃タイプのファーゴルダ、フィフィネラーは動きが速く、攻撃も激しいので要注意。また万能タイプの中でもカトブレパスは射撃、格闘ともに高いレベルでこなす。ほかに原始生物のザラダン、アラクニザウルスなど手ごわい敵はたくさんいる。

8 ジャーゼラ

表面のほとんどが海でおおわれている海洋惑星だ。この星では海中に住む生物が主役だ。なかでもクジラのような生物は地球のサルぐらいの高い知能をもっているらしい。ここでの目的は、その彼らを大量に捕獲、研究材料にしているバーサーカーの海底基地を壊滅し、クジラ型生命体の喜びの歌を記録すること。

海の中は海流が渦を巻いていて、基地にたどりつくのはなかなか困難だ。はやく海流のパターンをマスターしよう。基地の内部は複雑なダンジョンになっている。敵の種類も多く、ここからは防御力、回避力ともにすぐれたものがどんどん登場する。ナイトガーント、ガンカナー、バハムート、メロウ、などにはとくに注意したい。そしてもちろん中枢を守る敵はそれ以上に強力なのはいうまでもない。

9 イブラッド

恒星系の探索を続けるソードフィッシュに謎の通信が入った。翻訳機からは聞き覚えのある関西弁が。そう、これはトレーダー一族がバーサーカーに襲われているという緊急連絡なのだ。どうやらトレーダーたちは近くの惑星で遺跡を調査していたところを襲われたらしい。急いで電波の発信源の近くに着陸しよう。

古代文明の跡地ではバーサーカーたちが何かを捜しているようだ。ここでの目的は、古代遺跡の南西方向にあるバーサーカーの揚陸艦に突入、撃破すること。それに成功したら敵艦のデータベースからモニュメントなどについての情報を収集しよう。そしてバーサーカーたちが探している黒い立方体を遺跡の中から探し出そう。このアイテムは、これからの冒険にとても重要なものだ。

10 メンターナとの遭遇

廃墟の惑星の敵を制圧し探索を終えたら、敵のデータベースから得た情報をもとに、いよいよ宇宙海賊の本拠地に乗りこみ決戦だ。激しい戦闘をクリアーすると最後の4つめのモニュメントを発見する。

海賊を制圧するとジャンプ・ジェネレーターをさらにパワーアップでき、ブラックグローブのデータの探索が可能になる。さらに4つのモニュメントと黒い立方体の謎を解きあかす旅に出よう。

これらの謎がすべてわかったら、いよいよ宇宙の創世主メンターナとの遭遇だ。そしてメンターナが教えてくれたのはバーサーカーについての恐るべき情報だった。

最後の決戦を挑むべく、バーサーカーの本拠地に突入だ。この戦いを勝ちぬいて、なにがなんでも地球に生還するのだ。

ネクロスの要塞

アスク講談社　'90年4月20日発売　6800円

戦闘時のアニメーションが魅力的なシネマティックRPGの傑作。

自己診断チェックリスト

- □シーフのロープの使い方→1へ
- □秘密のカギを使う場所は→1へ
- □バンパイア伯爵と戦う　→1へ
- □メカロスに会うには　→1へ
- □魔物の砦に入るには　→2へ
- □兵士と認めてもらうには→2へ
- □ワープできる場所は　→2へ
- □マジョロスの塔に入る　→3へ
- □ふたつの宝物の場所は　→3へ
- □古代の城を出すには　→3へ
- □ゼノ火山に入るには　→4へ
- □ブレイズの火種を使う　→4へ
- □レーザー銃の使い方は　→4へ
- □竜巻砂漠の通り方は　→5へ
- □ホープ城に入るには　→5へ
- □女王の疑いを晴らすには→5へ
- □地下室に入るには　→6へ
- □イフリートのツボを使う→6へ
- □ネクロスを追いかける　→6へ
- □ダンジョンの注意箇所は→6へ

8人の勇者よ、ネクロスの野望を打ち砕け!

1　真夜中の訪問者

8勇者のひとりマーシナリーはリオアウの村の酒場で金がなくて困っているところを村長に助けられる。まずは村長の家に行ってみよう。すると誘拐事件の調査をたのまれ、お金ももらえる。装備をととのえたら、白馬亭へ行って情報を聞くこと。すると勇者のひとり、ナイトが治める町に行けるようになる。またリオアウの村に行く近道もできるから便利だ。ナイトを訪ねてみると彼は病気にかかっていてマージの魔法でなければ直せないらしいという。さっそくマージの住むほこらに行ってみよう。中はわりと複雑なダンジョンになっている。ここでの目的は、6つある宝箱のうち左下の宝箱に入っている「白馬亭まで来るように」と書いたマージの手紙を見つけること。それとシーフを見つけてロープをもらうことだ。外へ出たら白馬亭のマージを連れだしてナイトの病気を直してもらおう。

次にやることはリアオウ町の井戸の前でシーフからもらったロープを使って地下に入り、十字架を手に入れること。さらにナイトの町でとったペンダントを村長に使うと秘密のカギをもらえる。

これらのアイテムを手に入れたらフィポナの森に行って、南西に立っている女の子に話しかけよう。じつは彼女も8勇者のひとりでアマゾンという名前だ。彼女を仲間にしたら森の中の大木の前で秘密のカギを使おう。ドリアードが近くに立っているので場所はすぐにわかるはず。するとバンパイア伯爵の館から橋がおりてきて、館の中に入ることができるようになる。

館の中はわりと簡単なダンジョンだ。最初のフロアには2つの宝箱があり、ウィズのロープとスチールメイスが手に入る。中央でサーベルタイガーを倒したら、まず左の入り口に入ってバンパイア伯爵と戦おう。十字架を使うと1回だけ大きなダメージを与えること

ができるぞ。伯爵を倒すとIDカードが手に入るから、これを使ってさっきの部屋の右の入り口に入ろう。ここにいるのはこの章のボス、メカロスだ。ふたりがかりでも、やっと倒せるくらい強いヤツだぞ。

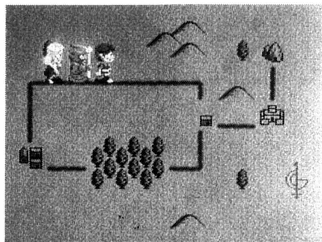
2 裏切りのブルース

タンキリエ王からの知らせによると、8勇者のひとりサムライが、ショーグンという男と手を組んでネクロスの残党に手を貸しているらしい。同じ8勇者としてこれは見逃してはおけない。ナイトはひとりでこの調査にあたることになった。まずはナイトの町で商人に変装するための荷物を道具屋の人にもらい、さらにドワーフを仲間にしてから魔の森へ。森の下のほうにはエルフがいてこれも仲間になる。リオの村で商人の服を買って準備ができたら森の下にある魔物の砦に行こう。

ここでは商人に変装しないと中に入れてもらえない。さらに魔物の砦とシドの村では兵士の身分を証明するものを持っていないと通行できない場所もある。これはシドの村にいるニセのナイトを倒すと、ニロスという男がくれる印籠を持っていればだいじょうぶだ。そして砦の地下のドラゴンを倒すとリュウのつめが手に入るが、ニロスはこれを炎の剣と交換してくれるぞ。この剣はとても攻撃力があるから、絶対に手に入れよう。

最後の目的地はオニロスの塔。ここの最初のフロアでは、ナイト専用の銀翼の鎧が手に入る。しかしオニロスを見つけたとたん、下のフロアに落とされてしまう。右中央の水の底にあるワープポイントから脱出しよう。またここには、ただでHPとMPを回復してくれる妖精がいるからレベルアップには便利。

上の階では、最初8勇者のひとりであるはずのサムライと戦わなければならない。もちろん彼は強いから、うかうかしていてはこちらがやられてしまう。手加減は無用だ。次の



⬅PCエンジンらしい鮮明なグラフィックが見どころ。

ショーグンは以外と弱くひょうしぬけするが、これは仲間割していたオニロスに毒を盛られていたからだ。最後にオニロスを倒すとサムライを正気にもどすことができるぞ。

3 消えたバーサーカー

8人の勇者を集めようとしたものの、なかなか集まらない。バーサーカーはなにをしているんだろう。さっそく調査に出よう。スタート地点エルフの森から、ただの森、魔の森を通るが、この森にはエルフと話ができるネコがいて、いろいろと情報を教えてくれるので聞きもらさないようにしよう。森を出ると東の村、西の村というふたつの村があり、教会の牧師さんの話によれば、お互いにいがみ合っていてとても仲が悪いとのこと。これにはどうやらマジョロスという占い師が関係しているらしい。また、仲が悪いのはお互いの宝物がふたつともなくなってしまったからだ、という情報もある。

とにかくマジョロスの塔に行ってみよう。だが裏口にカギがかかっているので、まずはカギ捜しから。ネコの話を聞くと東の村の道具屋がイスの下に隠していることがわかる。これを使って裏口から塔に入るとマジョロスは左上のフロアに移動している。このときに話しかけると戦闘になり、これに勝つとマジョロスは上に逃げてしまうが、あわてる必要はないぞ。ネコの情報にしたがってベッドの下を探すとメモと2階のカギが見つかる。カギで上に登って再びマジョロスと戦おう。そし

て彼女を倒すと意外な事実が判明。なんとマジョロスはマージの姉で、邪悪なたましいに体をのっとられていたという。

次はふたつの村を仲直りさせるために、どこかに隠されたふたつの宝物を探さなければならない。このときマジョロスの塔で見つけたメモが役に立つのだ。これをヒントにふたつの村の木のまわりを探すと銀の剣、銀のさやが手に入る。このふたつを教会の牧師さんのところに持って行って合わせると、古代の湖の城が出現する。マジョロスの塔の地下室の水中から城に入るとバーサーカーが見つかる。彼はこの城をタンキリエ城とまちがえていたのだ。城の中で宝箱から妖刀ムラサメと両手オノをとったらボス、ヘビロスと対決だ。

4 閉ざされた進路

タンキリエ王国では夏なのに雪が降る異常気象が続く。どうやら世界の天候をつかさどるブリザラード王国に異変があったらしい。ナイト、アマゾン、マージの３人が調査をすることになった。まずはホープ王国の王様に相談に行こう。ここはフィールドが広く森をぬけるのはなかなかたいへんだ。

ようやく王国につきホープ王に相談しようとすると、その前にいたずらっ子のアレフ王子を探してくれと頼まれる。これは兵士に話を聞いたりしてさんざん探したあげくに案外近くに見つかるのだ。

ブリザラードに渡ろうと港町のエイヴ船長に頼むと、海が凍っているので、ゼノ火山に住んでいるというブレイズの火種でとかさなければ船は出せないという。タンキリエのボム博士のところへ行ってアイス爆弾をもらったらゼノ火山に行き火口で使ってみよう。入り口をふさいでいる熔岩を吹き飛ばし、渡れるようになったら１番上へ登ってブレイズと戦おう。これを倒すとブレイズの火種が手に入るぞ。またこのダンジョンには、ほかにもナイト専用の流氷剣をとれる場所もある。

港町に行ったらどこでもいいから、ブレイズの火種を使えば海の氷がとける。エイヴ船長にさっそく船を出してもらおう。

しかし船で海を渡っていると目の前に突然要塞が出現する。どうやら一戦交えなければ、ブリザラードには行かせてもらえないようだ。ここにはネクロスの弟子のタコロスがナイトたちをまちかまえている。要塞を破壊するには、タコロスを倒し後ろの宝箱に入っているレーザー銃で動力炉を破壊するしかないのだ。しかしタコロスは死ぬまぎわに「ブリザラードでネクロス様が……」と捨てゼリフを残すからなんだか不安だ。

ブリザラードに着いたものの何か様子が変。とにかくブリザラード女王に会いに行こう。しかし女王に話しかけたとたんナイトたちは衛兵に捕らえられてしまう。そこへ現われたのはメカロスmk２。どうやらこの裏にはネクロスたちの陰謀がからんでいるにちがいない。いったい女王はなにを吹き込まれたのだろう。ピンチをむかえたまま次の章へ……。

5 王女の手紙

いつまでも帰ってこないナイトたちを救出するべく、サムライ、マーシナリー、エルフの３人が旅立つことにした。海を渡りブリザラード女王に会うが返事は冷たく、人間どもへの見せしめにナイトたちを死刑にするという。助けるためには、鐘が10回鳴り終わる前にこの国の王女シルフィーを捜してつれてもどさなければならない。しかたがない、ホープ王に相談に行こう。だが魔の森のドライアドの話では、ホープ王国に行くには竜巻砂漠を通るしか道はないらしい。商人に話をしてエイヴ船長に羅針盤をもらい、この砂漠を通過しよう。砂漠の中の道は簡単で、途中で名刀ムラマサの入った宝箱もある。

ホープ王国につくとそこはすでにネクロス

たちに占領されていて、町の中なのに敵がどんどん出てくるからたいへんだ。でも宿屋は使えるから、よほどのことがなければ危険ではない。またこのときハリソンという人を助けると城に入る方法を教えてくれるぞ。だがホープ王のところへ急ぐサムライたちの前にネクロスの弟子デカロスやドクロスが立ちふさがる。そしてコイツらを倒したときにはすでにおそく、ホープ王は遺書を残して死んでしまっている。ここは王の遺言どおりに、王の剣をニューホープのアレフ王子にとどけよう。

ニューホープでついにシルフィー王女を発見。しかしシルフィーはブリザラードには帰りたくないという。いちおう手紙は書いてくれるけど、これでは女王の疑いをはらすことはできそうもない。困っているとシルフィーが、ブリザラードの近くにある氷の洞窟で真実をうつす氷の鏡があると教えてくれる。なるほど、これを女王のところに持って行けば誰がウソをついているかわかってもらえるわけだ。氷の洞窟は直線にちかい簡単なダンジョンで、１番奥にいるアイスドラゴンを倒せば氷の鏡は手に入る。

ブリザラード女王の所へいくと、女王はいままでメカロスｍｋ２にだまされていたことに気づいてくれる。これでこころおきなくメカロスをやっつけることができる。

6 決戦！アトランチス

メカロス mk 2が死ぬまぎわに残した言葉、アトランチス。これを手がかりにアマゾン、ドワーフ、バーサーカーはアトランチス大陸の調査を始める。ボム博士の話によればアラオ博士がアトランチスについて研究しているらしいが博士を見つけることはできない。そのかわりにホープ王国の地下になにか隠してあるという情報が入る。地下室に入るには、ドワーフが自分専用の勇者のオノを壁の模様がちがっているところで使えばいいのだ。ここではアラオのペンダントと夢宝石が手に入る。

アラオの島の宿屋ではシーフを助ける。また宝箱を開けると願いごとのかなうイフリートのツボが手に入るから、これでメイの目を直してあげよう。そしてメイにペンダントを見せるとアラオ博士についての情報がわかる。どうやら博士はドクロス船につかまっているらしいのだ。そしてこの船もメイの目が見えればすぐに見つかるから、さっそく乗りこんでボス・サタナキアを倒し博士を救出しよう。アラオ博士の話によればアトランチス大陸に入れるのは今日だけらしい。それなら急がなくてはいけない。ただし、いったんアトランチスに入るともとの世界にもどれなくなるから、準備は完璧にしていくこと。

アトランチスについたらさっそく情報を集めよう。とくにコボルトの話には注意だ。それが終わったら、いよいよ神殿へ。中にはネクロスとドクロスがマリンをつれて待っている。先にドクロスと戦うことになるが、その間にネクロスは逃げてしまう。ここであわてずに中央の床を調べれば、あとを追う方法が見つかるはずだ。しかし次のフロアでも、ネクロスにはあと１歩というところで、橋を爆破して逃げられてしまう。こうなっては、複雑なダンジョンをぬけていくしかない。ここではうっかりさわるとHP が10も減ってしまう見えないトラップがあるから要注意だ。さわった瞬間だけ赤く光るのです速くよけよう。最後にネクロスを追いつめたら決戦だ。もちろんネクロスはとても強いので苦戦は必至。だがついにネクロスの最後がやってきた。敗北者には似合わない強気な言葉を残して。

最後はタンキリエ王が８人の勇者に、ねぎらいの言葉をかけているシーンだ。なんとごほうびまでくれるらしい。だがそのとき……。突然タンキリエ城が空に浮かび上がったではないか。なに、まだ終わったわけじゃなかったの。いったい何が起こったんだ！

あやかしの城

セタ '90年5月25日発売 3500円込

ゲームボーイ初の3DRPGは、忍者が主役。最強の忍はやぶさが活躍する。

自己診断チェックリスト

- □朱雀城の構造は →1
- □朱雀殿攻略の目標レベルは →2
- □朱雀殿の東に進めない →2
- □玄武殿の2階にいけない →3
- □白虎殿の階段はどこ →4
- □白虎殿の3階が進めない →4
- □青龍殿の進行順序は →5
- □青龍殿1階の回廊の抜け方 →5
- □妖刀を手に入れるには →5
- □後半戦に必要な武器は →6
- □後半戦に必要なレベルは →6
- □白虎殿後半の3階へ行くには →8
- □白虎殿のボスがいない →8
- □ししのヨロイがない →8
- □青龍殿後半の攻略ルートは →9
- □青龍殿後半のポイントは →9
- □魔王殿を戦う標準装備は →10
- □道満を倒すのに必要なのは →10
- □降魔の剣の封印を解くには →10

信長の命を受けて、忍者屋敷で3DRPG

1 朱雀城の構造

朱雀城は、おおまかにいって2重構造。冒険は前後半にわかれているのだ。宿敵、芦屋道満が待つ魔王殿への道のりには、朱雀殿、玄武殿、白虎殿、青龍殿を通過することが必要なのだが、それぞれに前後半用のふたつのエリアにわかれている。つまり、前半でこの4つの建物を攻略したら、また朱雀殿に戻って同じ建物の後半エリアを攻略する。これで初めて道満のいる魔王殿へと進めるのだ。

実際の攻略ルートとしては、
朱雀殿→玄武殿1階→白虎殿1～3階→青龍殿1～3階→朱雀殿→玄武殿2階→白虎殿1～3階→青龍殿1～3階→魔王殿
となる。場所は5つだけど、同じ場所を2回、違うルートで攻略しなければならない場合があるから、全部で9つのエリアの攻略が必要というわけだ。前半の攻略は、後半にも役立つことがあるぞ。

2 朱雀殿前半

あやかしの城の入り口、それが朱雀殿なのだ。ここはまずレベルアップに専念。レベル5以上を目指して戦おう。入り口近くにいれば、すぐに城を出て回復も可能だ。

レベルの低いあいだは、入って戦闘、危なくなったら城を出て回復、といった作業の繰り返しで力を蓄えていくべきだ。

少しレベルが高くなったら奥を探検。トラップはないから、3D迷宮を歩き回る練習にもちょうどいいかもしれない。

この朱雀殿は後半エリアへの入り口でもあるのだが、そこに入るには妖刀が必要。これを手に入れることこそが前半の目的だ。朱雀殿の前半エリアは建物の西半分である。

クリアーするには北東奥のボスを倒さなくてはならない。ボスは土蜘蛛。攻撃は単純だが、レベル6以上でないと苦しいはずだ。無理そうだったら、力を蓄えてから。

3 玄武殿1階

土蜘蛛を倒すと朱雀殿の北側に出られ、玄武殿の1階に入ることができるようになる。ここは2階建てで、前半は1階、後半は2階を攻略するようになっている。

ここでやっかいなのは、ひとだま。パーティーで現われたほかの魔物にのりうつり、その魔物の攻撃力を2倍にする。幽霊もパーティーで現われるとやっかいな敵だ。また、はやぶさにとりついて動きを封じる餓鬼も要注意で、戦闘はかなり苦しくなるだろう。

構造はそれほど複雑ではない。ただし1ヵ所だけある毒霧のワナ、一方通行の扉には気をつけよう。隠し扉の位置がわかれば、ここのボス、骨武者との対決も近い。

骨武者は特殊攻撃をすることはなく体力で勝負する敵だが、パワーは土蜘蛛よりだんぜんある。レベル9以上になってから対戦したほうがいいだろう。

地図、カギ、手甲カギといった重要アイテムは取り忘れのないように。

4 白虎殿前半

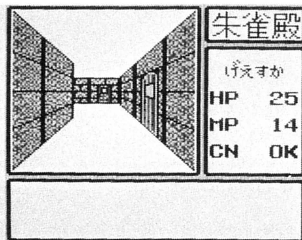
白虎殿は3階建て。それぞれの階が前半エリアと後半エリアにわかれていて形も違う。かなり本格的な3D迷宮になっている。

ザコのなかで注意したいのは、ひとつ目。こいつににらまれるとマヒしてしまう。敵パーティーではまずこいつを先に倒しておいたほうがよさそうだ。

1階ではヤリぶすまのトラップに注意しよう。ストレートに進める通路に限って、このトラップがかけられている。面倒だけど複雑な迷路の中を通っていれば遭遇することはないはずだ。重要アイテムとしては地図、武者の面がある。北西に2階への階段がある。

2階はほとんど通過するだけのエリア。構造も単純なのだが、1ヵ所だけ落とし穴があるので注意。南東の端に3階への階段がある。

3階は中央が後半エリアになっているため、今回は四方のすみだけを探検することになる。2ヵ所の落とし穴を飛び越え、1周するような形で北東のボス、河童を目指す。水流の術を使う強敵だ。くさりガマを取ってから戦うといくらか楽かもしれない。



⬅忍者と3D迷路って、けっこう相性がいいかもしれない。

5 青龍殿前半

前半の最後の関門がここ。3階建ての城だが、構造は複雑だ。3階のボス、弱法師の部屋にたどりつくには1階→2階→1階→2階→3階、と移動していかなくてはならない。しかもトラップがたくさんあるため、思いどおりの方向に進むことができないのだ。

敵のなかではこそでが要注意。とりつかれると身動きできなくなってしまう。一角鬼、双角鬼、などの攻撃力のある魔物とパーティーを組んでいると恐ろしい威力を発揮するぞ。

まず1階に入って悩むのは無限回廊。その謎がわからなければ、いつまでたっても同じところを回ってしまうだけだ。どこからか聞こえるメッセージに気をつけよう。そのあたりのカベを押すと、このカラクリがわかる。2階に上がってもう一度1階に戻る。ワープだらけの部屋を抜けて2階に上がると、こんどは一方通行の扉と、ワナのオンパレードに悩まされる。手に入るアイテムも豊富だが、それにこだわっているとダメージも大きいぞ。

そしていよいよ3階。ここはボス、弱法師の部屋しかない。弱法師は極炎を使う強敵。

これをくらうと40ものダメージを受けてしまう。レベルアップはもちろんだが、装備の充実も欠かせないところだ。
弱法師を倒すと妖刀が手に入り、また朱雀殿まで戻される。これで前半クリアーだ。

6 朱雀殿後半

青龍殿を出て朱雀殿に戻る。かげろうに会って体力を回復し、必要のないアイテムをあずかってもらったら、いよいよ後半戦だ。
朱雀殿では、妖刀を使って扉を開け、前半は入れなかった東のエリアを探検する。ほとんど格子のように仕切られた部屋をまわりながら、北のボスの部屋を目指す。
ここに入ると、まず敵の強さに驚くはずだ。毒をもっている毒蜘蛛、特殊攻撃かまいたちを使うかまいたち、すばやいばけ猫など、強力。レベルは20近くでないと苦しい。そこでまず、装備を確かめて欲しい。前半の探検で以下の装備を手に入れていなかったら、もう一度戻って探すことだ（カッコ内はその装備が隠されている場所を示す）。
●武器……妖刀（青龍殿前半）
●面……武者の面（白虎殿前半）
●鎧……くさりかたびら（青龍殿前半）
重要アイテムのはやぶさの面、カギもあるし、この後の目的を知るための重要なメッセージもあるからチェックしよう。
ボスは九尾のキツネ。必殺攻撃はしょう気で、40ものダメージを受けてしまう。また毒を持っているので注意して欲しい。十分なレベルになってから対戦しよう。

7 玄部殿２階

朱雀殿を抜けて玄部殿へ。前半クリアーした１階ではなく、２階での探検になる。
ここはかなり楽なエリアだ。敵は首なし武者、僧兵ガイコツなど必殺攻撃のない魔物や、必殺攻撃があってもガイコツの骨ぐらいで、それもダメージ10だからつらくはない。
また、アイテムも豊富。重要アイテムは地図とカギだけだが、光玉、力王丸、金剛丸など役にたつアイテムがぞろぞろ。
しかも、ダメージを受けるようなワナはない。一方通行の扉は多いけど、けっこうすんなりとボスの部屋までたどりつけるはずだ。
でもボスのがしゃドクロだけは別格。骨をならす必殺攻撃で、60の大ダメージを受ける。ハンパなレベルと装備で挑んでは勝利はつかめないだろう。この城のいままでの戦いでどれだけ経験値をかせいできたかを問われるぞ。不安だったら、もう少しザコを相手に鍛練しておいたほうがいい。
がしゃドクロを倒すと、道満を討つために必要なことが少しずつわかってくる。次の目的地の白虎殿へ。

8 白虎殿後半

いよいよ終盤に入る。再び白虎殿だ。しかし、こんどのルートは前半とはまったく別。敵の種類ももちろん違うから、苦戦はまぬがれないところだろう。
ここの敵は必殺技をバシバシ連発してくる。とくに、火を吹く火吹きばばぁ、油をまく油小僧の連係は怖い。火吹きばばぁのはなった火が油に引火すると１ターンごとにダメージを受けてしまうのだ。このふたりのパーティーには十分注意しよう。
迷路は複雑じゃないけど、今回のボスは２階にいる。１階から入って、２階、３階と進むのだが、２階でカギを取っていないと３階には入れない。３階までいったところで、もう１度２階に戻ってボスの大天狗と対決だ。
１階は迷路も簡単でトラップもない。ここでは重要アイテム、ししのヨロイを手に入れれば用はない。
２階は前半探検したエリアを真ん中にして南西のエリアと北東のエリアにわかれている。

最初に探検するのは南西のエリアで、ここでは地図とカギを手に入れる。

3階は2階の南西エリアと北東エリアをつなぐ通路のようなもので、重要アイテムもないが、通ってみるのもいいだろう。北東にある下り階段を見つけたら再び2階へ戻る。

2階の南西エリアでいよいよボスと対決する。ボスの大天狗は、はやぶさの術のほとんどを無効にしてしまう。また風神の術をかけられると、70ものダメージをくらってしまうのだ。レベル不足、ししのヨロイを取り忘れている、などに気づいたら、逆戻りしてもう少し探検を続けたほうがいいかもしれない。大天狗を倒すと、大詰めの青龍殿だ。

9 青龍殿後半

いよいよ魔王殿は目前。それだけに、これまでより格段に複雑な迷宮になっているぞ。通路が細かく入り組んでいて、隠し扉や動く壁などの仕掛けもいっぱい。ボスの部屋にたどりつくには、そうとう歩き回ることになるだろう。体力が必要だね。

敵の攻撃も怖い。必殺技はそれほどないけど、攻撃力のある馬頭、牛頭、それに毒を持っている般若の面は、単体で登場してきても強力。あらためてレベルアップしておいたほうがいいだろう。

3階建ての建物だが、白虎殿同様スムーズに3階のボスまでたどりつけるわけではない。1階から入って2階へ。2階から一度1階に戻って再び2階へ、そしてやっと3階へ。そのあいだにさまざまなカラクリを見破っていかなければならない。

1階は、前半で攻略していない北半分のエリアを探検する。飛龍の面があるが、これは2階に行ってからでないと取れない。北西の階段を見つけて2階へ進もう。

2階も北のエリアが舞台。メッセージの注意を参考に、歩きまわろう。龍の像のある青龍の部屋が、この建物の最大のポイントで、ここはとくに念入りに調べる必要がある。

3階は広い。前半攻略したのはボスの部屋だけなので、残りのすべてが今回のエリアになる。隠し扉によってマップが変わったりするから、ひとつひとつ丹念に調べながら進もう。この階にも青龍の部屋があり、ここが謎解きのキーポイントだ。押せば動くカベがここにあるというのだが。メッセージを聞き逃さないように。

ボスは北端の中央にいる輪入道。強力な極炎の術を使い、そのダメージはなんと80。もちろん、これまでで最強のボスなのだ。

輪入道を倒すと、いよいよ魔王殿への入り口が見える。クライマックスがやってきた。

10 魔王殿

ついにたどりついた魔王殿。しかし、ちょっと待て。入る前に装備を確認しよう。次の装備がそろっていなければ、これからの戦いを勝ち抜くのは無理だ。もう一度いままで探検した建物にもどって集めなおそう（カッコ内は、その装備を手に入れられる場所)。

●武器……青龍の剣（青龍殿後半）
●面……飛龍の面（青龍殿後半）
●鎧……ししのヨロイ（白虎殿後半）

さて魔王殿に進入。しかし、そこにはとんでもない強敵たちが待ち受ける。いままでに登場したボスクラスが、ここではザコ扱いなのだ。竜王丸をはじめとした必要最低限のアイテムは常備しておかないと、探検を続けるのは難しいだろう。ここでは、まず伝説のヨロイを探す。これを取ったら幽鬼姫と対戦。ここから本当の謎解きが始まるのだ。

そして降魔の剣を見つけるのだが、この剣の力は封じられている。その封印を解くことが、道満と戦うには必要なのだ。封印を解くには、あるアイテムが必要らしいから、メッセージを頼りに探してみよう。

SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ

バンダイ '90年10月6日発売　3800円込

バンダイの人気キャラSDガンダムシリーズのゲームボーイ版第1弾！

自己診断チェックリスト

- □ガンキャノンを仲間にする　→1へ
- □ガンタンクを仲間にする→2へ
- □さびたカギの使い方　→2へ
- □リターンリングの使い方→2へ
- □睡眠薬の使い方　→3へ
- □水門のカギの入手方法　→4へ
- □階段を渡るには　→4へ
- □宝玉の部屋に入るには　→4へ
- □アムロを仲間にする　→4へ
- □ララァの結界を破る　→5へ
- □マクベカッツェの居場所→6へ
- □妖精のツボの使い方　→7へ
- □エレベーターを使うには→7へ
- □ちからの盾の入手方法　→7へ
- □ジオンの砦に入るには　→8へ
- □炎の剣の入手法　→8へ
- □黄金の洞くつに入るには→8へ
- □光の弓の入手法　→8へ
- □ホワイトベースのありか→8へ
- □かすみの鎧の入手法　→8へ

人類とモビルスーツの敵、サタンガンダムを倒せ

1 ラクロア王国

ラクロア王国は、これからの冒険の中心となる場所で宿屋、預かり所、などがそろっている。またクエスト6までは、ここの地下にある冒険の扉から出発することになる。

まず冒険に出発する前に、ガンキャノンを仲間にしよう。とはいっても1回目ではすんなりと承知してくれない。ラクロア城にいってフラウ姫の話を聞いてからもう1回会わなければならないのだ。さて、ガンキャノンをつれてもう一度フラウ姫に会いにいくと、冒険の扉を開けるためのカギをくれる。町で装備をととのえたら、いよいよ出発。地下のトンネルに入って扉のならぶ部屋にいこう。

2 ゴブリン洞窟

冒険の扉をワープするとノアの村に出る。ここにはゴブリンに苦しめられている人々がいるのだ。さっそくゴブリン退治に出発だ。



⬅いつもながらとてもコミカルなガンダムのパーティー。

ゴブリンの洞窟に入ったら、まずは地下3階の牢屋にいって、少女ララァとガンタンクを助け出そう。回復呪文が得意なガンタンクは、すぐに仲間になってくれる。また、彼から敵のボスについての情報を聞こう。それが終わったら、複雑なダンジョンになっているゴブリン洞窟を上の階から探検だ。まず地下1階には宝箱の入った3つの部屋がある。それぞれの箱の前には、ゴブリンザクが立っていて、コイツを倒さないと中身を取ることができないぞ。地下2階の部屋にはゴブリンザクがたくさんいるが、向かい合わなければ戦闘しな

くてすむ。地下３階には、最初にきていればもういく必要はない。残るはボスのホブゴブリンを倒すだけ。地下１階で拾うアイテムさびたカギを、地下２階の床が白くなっている場所で使うとホブゴブリンのいる部屋に入れる。コイツを倒して宝箱からリターンリングを取ろう。これはラクロア王国にすぐにもどれる便利なアイテムだ。

3 盗賊の砦

盗賊の砦は、岩山に囲まれた迷路の中にあり、一度入るとクリアーするまで出られないので、装備、体力のチェックは完全にしておこう。砦の入り口には門番がいて、話しかけると「働きたいのか」といわれ無理やり砦の中につれていかれてしまう。中でパーティーは２組に分けられ、ガンダムとガンキャノンは採掘場で、ガンタンクは調理場で働かされるハメになる。装備はいっさい取り上げられてしまうからたいへんだ。そしてキミがあやつれるのはガンタンクだけ。はやくガンダムとガンキャノンを救出しなければ。最初は医者に食事を運ぶ仕事をやらされるが、先生はガンタンクが勇者のひとりであることをわかってくれ睡眠薬をくれる。ガンダムたちは働くまで、牢屋に閉じ込められているから、この薬を牢屋の番人の食事にまぜればいいのだ。

ガンダムたちを救出したら、いよいよ砦を攻略しよう。砦の中には４つの建物があるが、冒険の中心になるのは一番大きな建物の中だ。地下１階はガンダムたちが閉じ込められていた所。地下２階はガンダリウムの採掘場があるが、すでにガンダリウムは運び去られたあと。あとは２階、３階に登っていくしかない。２階に登る階段の前には敵がいて、倒さないと登れないぞ。３階に着くとボス・ランバラルの所へ行く下だりの階段があるが、その前には中ボス的存在の黒い三連星が立ちふさがっている。コイツらは相当強いので、心してかかるように。そのほかの注意点としては、建物の中に入るとセーブできないので、必ず外でセーブしておくこと。そのかわりケガをしたり死んだりしても、宿屋のあるラクロアまでもどる必要はない。ガンタンクに睡眠薬をくれた医者がタダで復活させてくれるから、わりと安心して戦うことができるのはこのステージの強みだ。

4 ドアンの神殿

このステージはドアンの町→ククルス湖湖畔→ドアンの洞くつ→ドアンの神殿の順で進んでいくことになる。まずドアンの町での準備が重要。ここにはたくさんの人がいるから、これからの冒険についての情報をいろいろと聞いていこう。宿屋、教会などたくさんの建物があるので、ひとつも見落とさないように。なぜなら、あとで行くドアンの神殿にはたくさんのトラップが仕掛けてあり、人々のアドバイスを聞いていかないとてもクリアーはおぼつかないからだ。また、町のまん中には村長（なぜか町長じゃない）の家があって、中にはたくさんのツボがあるが彼がじゃまをするので調べられないのだ。なんだか怪しいぞ。そしてこのとき村長に話しかけると、神殿にある宝玉を取ってきてくれるように頼むので、「はい」と返事をするように。そうしないと水門を通るためのカギをもらえないぞ。そのほか、この町にはよろずやがあり、ラクロアのものよりグレードの高い武器、防具を売っているので、装備をそろえ直しておこう。

さてククルス湖のほとりをまわって水門の洞くつについたら、さっそくカギを使って水門を閉じよう。そうすると水の流れが止まって反対側に渡ることができるのだ。

ドアンの神殿に到着し中に入ると、いきなりナイトサザビーが登場するが、アムロをつかまえているとか、宝玉を見つけるのは無理だ、などと勝手なことをいうだけいって消え

てしまう。なぜ戦いを挑んでこないのだろう。さて、この神殿の中の敵はそれほど手ごわいヤツはいない。むしろ数々のトラップのほうがやっかいかもしれない。まず1階には4つのツボがあり、当然これには仕掛けがある。そして2階には小さな本棚があり、これに1階のツボの中にあったコインをいれると部屋のまん中の階段に渡る橋がかかるのだ。3階では大きな本棚に隠された秘密の入り口から隠し部屋に入って、スイッチを守る敵と戦う。これを倒してスイッチを押せば宝玉のある部屋に入れるぞ。宝玉を手にいれたら町にもどり村長のところに持って行こう。そうすると村長はとっても喜ぶが…。その正体はなんとナイトサザビーだった。もちろんコイツがこのステージのボスだ。これを倒し、ツボの中からアムロを助けだすと仲間になってくれるぞ。

5 火の洞くつ

このステージの最初の場所から村まではかなり遠く、たどり着くだけでもけっこうたいへん。巨大な火の山をずっと横切っていかなければならないのだ。さらに火の山には謎の少女ラライアが結界をはっている。ドアンの洞くつで手に入れた宝玉でこれを破って進もう。

ムーアの村には、魔王サタンガンダムを倒すための三種の神器のひとつ、炎の剣を作ってくれる鍛冶屋のサムじいさんがいるぞ。ただ炎の剣を作るにはガンダリウムと火炎鉱石が必要だという。たしかガンダリウムは盗賊の砦には残っていなかったはず。しかたがない、とりあえずは火の山の洞くつにある火炎鉱石を先にとりに行こう。

火の洞くつの地下1階はめぼしいものは何もないので、さっさと通過しよう。ただし、敵は特殊攻撃をしてくるので要注意。地下2階はとても広いダンジョンになっている。ここでは、床の白い部分にのるとワープするようになっているので、どこからどこへ行くのかしっかりチェックしておこう。

やっと火炎鉱石を手に入れた、と思った瞬間にボス、デビルジオングが登場する。コイツを倒すと洞くつを抜けることができるが、そのあとでムーアの村に行く必要はない。火炎鉱石は、ガンダリウムを見つけてから一緒にサムじいさんのところに持って行けばいい。

6 妖精の森

冒険の扉から出ると目の前には大きな森が出現する。この中心に妖精の村があるのだが、森は目に見えないながら通行不可能な部分があり、これ自体が大きなダンジョンになっているのでチェックしながら進むようにしよう。さらに悪いことに、妖精の村はジオン族のマクベカッツェに支配されている。だから中には敵がうろついていて、うっかりぶつかろうものならたちまち戦うハメになるので要注意だ。村の妖精と話していると、このステージのボス・マクベカッツェを倒したら、魔法のツボをもらえるという約束になる。ではいざ地下に出発！　そう、敵のいる地下3階のダンジョンはこの村の下にあるのだ。

まずダンジョンの1階だが、ここにある建物のどこに入っても地下2階に降りることができるようになっている。地下2階は複雑なダンジョンになっていて、真ん中にマクベカッツェのいる部屋があるが、地下1階との間を行き来しなければここに到達はできない。さらにマクベカッツェは近づくと逃げ出してしまい、これを追いかけていくと、地下3階を通り最終的には地下1階に追いつめることになる。しかしこれはなんとゴブリンが化けているニセ者だった。おそらく本物は村の中にいるはず。もう一度徹底的に調べ直してみよう。するといたいた、教会でとんでもないことをいう神父を発見。なんとマクベカッツェは神父に化けていたのだ。コイツを倒して

最初の妖精に報告すれば、魔法のツボをさしあげましょう、と言ってくれる。直接くれるわけではないから、部屋にあるツボを調べてその中から取り出そう。

7 魔道士の塔

扉のすぐ近くにリアの村があるので安心だ。この村では、冒険の目標である魔道士の塔について徹底的に調べて行こう。いろいろなところに村人がいるのでひとり残らず話を聞くこと。なんと謎の少女ララァのご両親までいらっしゃるから興味がわくではないか。ところで村人の話によれば、問題の魔道士の塔は、昔は力の塔と呼ばれていて、なんと30階建てというからオドロキ。ゲームボーイもなかなかやるものだ。また、そこにいたるまでの道のりはけっこう長いらしい。よろずやで旅の準備をととのえたら、さっそく出発だ。

魔道士の塔は島の中にあるのだが、その島に行くための橋はこわれている。これを直すのに妖精からもらったツボが役立つのだ。ツボは魔法の力であっという間に橋を直し、終わるとなくなってしまう。ちょっと残念。

そして橋を渡ったとたん、敵であるはずのシャアが出てきて「ララァは強いぞ」と警告してくるが無視してよい。魔道士の塔は１・２階が普通のダンジョン、３～29階が床のところどころに穴が開いている仕組みだ。この穴にハマルと２階まで落ちてしまうので要注意。１階から一挙に29階まで上がれるエレベーターもあるが、それを使うにはどこか途中にある銀のカギを手に入れなければならないのだ。とにかく最初は地道に歩いて上ぼろう。同じ形をしたフロアばかりなので、上ぼっているか下だっているかわからなくならないよう気をつけよう。さて30階ではララァとの戦いが待っている。魔道士の彼女はすごい強敵で苦戦は必至。でも彼女を倒せば三種の神器のひとつ、ちからの盾が手に入るぞ。

8 最終章

ここからは旅の扉を使えないので冒険はぐっとキツくなる。まずはシャアの忠告に従い予言の館を目指そう。これはラクロアの真北にあるのだが、その途中にジオン砦もある。魔道士の塔で手に入れた砦のカギで裏口から入ってみよう。ここの地下２階でガンダリウムを手に入れてから、ムーアの村のサムじいさんに火炎鉱石といっしょに渡そう。ほかの冒険をしている間に炎の剣を作ってくれる。さて次こそは予言の館へ。ここの３人の予言者のうちサラサは誘拐されて、ここにはいない。あとのふたりの話を聞き、それに従って砂漠に行こう。

砂漠に入るとすぐにムンゾの村。ここでは、ピラミッドとスフィンクスについての情報を聞ける。また、ここの宿屋には負傷したスレッガーがいるから回復呪文で治療してやるとペガサスについて教えてくれるぞ。それが終わったらいよいよピラミッドに出発だ。ここで重要なのはサラサを助け出し、ボス・サイコゴーレムについての情報を聞くこと。４階で黄金の洞くつのカギ、ゴールドキーを手に入れ、黄金の洞くつに行ってサイコゴーレムを倒すための光の弓を取ってこよう。矢はサイコゴーレムになかなか当たらないから、ひたすら撃ちまくること。これが終わったらいよいよスフィンクスへ。これにピラミッドの地下１階にあったファラオの砂をかけるとなんとホワイトベースになる。これさえあれば敵に会うことなく空を自由に移動できるぞ。

ラクロア王国から南東に行ったところにエルメスドラゴンの洞くつがある。ここの地下１階でドラゴンを倒せば、かすみの鎧が手に入る。これでサムじいさんから炎の剣を受け取れば三種の神器がそろうのだ。あとはナサの村と武者の城をクリアーして、いよいよ最後の敵、魔王の城に出撃だ。

平成3年2月8日発行(隔週金曜日発行)第6巻第2・3合併号通巻121号　PRINTED IN JAPAN